Tutte le novità del mondo Pokémon

GAME BOY Mania

GAME BOY ADVANCE · GAME BOY COLOR



Un gioco davvero MOSTRUOSO!

MONSTERS & CO.

SONIC ADVANCE

Recensione esclusiva del gioco più veloce del mondo!

CRASH BANDICOOT XS

Il folle eroe della PlayStation arriva su GBA!

ORACLE OF SEASONS

L'ultima parte della completissima guida

NUMERO 16 - 2002
€ 3,50
PlayPress PUBLISHING
9 771129 466008 20016



TOO much - Milano
POKÉMON®
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI
neo
DESTINY
Dark
Light
Qual'è il tuo destino?
Scoprilo ad Aprile 2002!
Partecipa al gioco!
© 1995-2001 Nintendo Creatures, GAMEFREAK.
Presentato da The Pokémon Company. Prodotto e distribuito
da Wizards of the Coast, Inc.
* I simboli del livello di gioco Pokémon sono marchi registrati
di Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Nintendo
PREMIER

GAME BOY MANIA N. 16
Mensile - Anno 2002
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 461/93 del 21/10/1993
ISSN 1129-4663

MAGAZINE TEAM
Editor: Francesca Noto
Redazione: Marco Accordi Rickards, Daniele Cucchiarelli, Maurizio Di Stefano, Gianluca Minari
Proof Reader: Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Daria Salvini
Art Director: Giorgio Meo
Designers: Chiara Carocci, Ross Andrews
Grafici: Stefano Caldari, Valentina Ferrarese, Sabrina Nofroni
Collaboratori: Eloisa Sabatini, Christian La Via

PLAY PRESS PUBLISHING
Presidente: Mario Ferri
Direttore Responsabile: Alessandro Ferri
Direttore Editoriale: Carlo Chericoni
Direttore Generale: Simona Ferri
Direttore di Produzione: Rosanna Di Francesco
Assistente di Produzione: Ilaria Petraccone
Direttore Marketing: Luca Carta
Ufficio Stampa: Michela Sepe
Ufficio Amministrativo: Fabio Catalani
Segreteria: Giuseppina Settembre, Costanza Barbantini, Roberta Stolfi

Pubblicità: Play Press Publishing Srl
Via Pallavicino, 29 - 20145 Milano
Tel. 02/45472867 - 02/45472868
Fax 02/45472869
E-mail: pubblicita@playpress.com

Servizio Arretrati:
Play Press Publishing Srl
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail arretrati@playpress.com

Stampa:
Valprint Spa, Brugherio (MI)
Distribuzione:
Parrini & Co. Srl, P.zza Colonna, 361 - Roma

Play Press Publishing Srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma, Tel. 06/33221250 Fax 06/33221235
E-mail: info@playpress.com

Editoriale

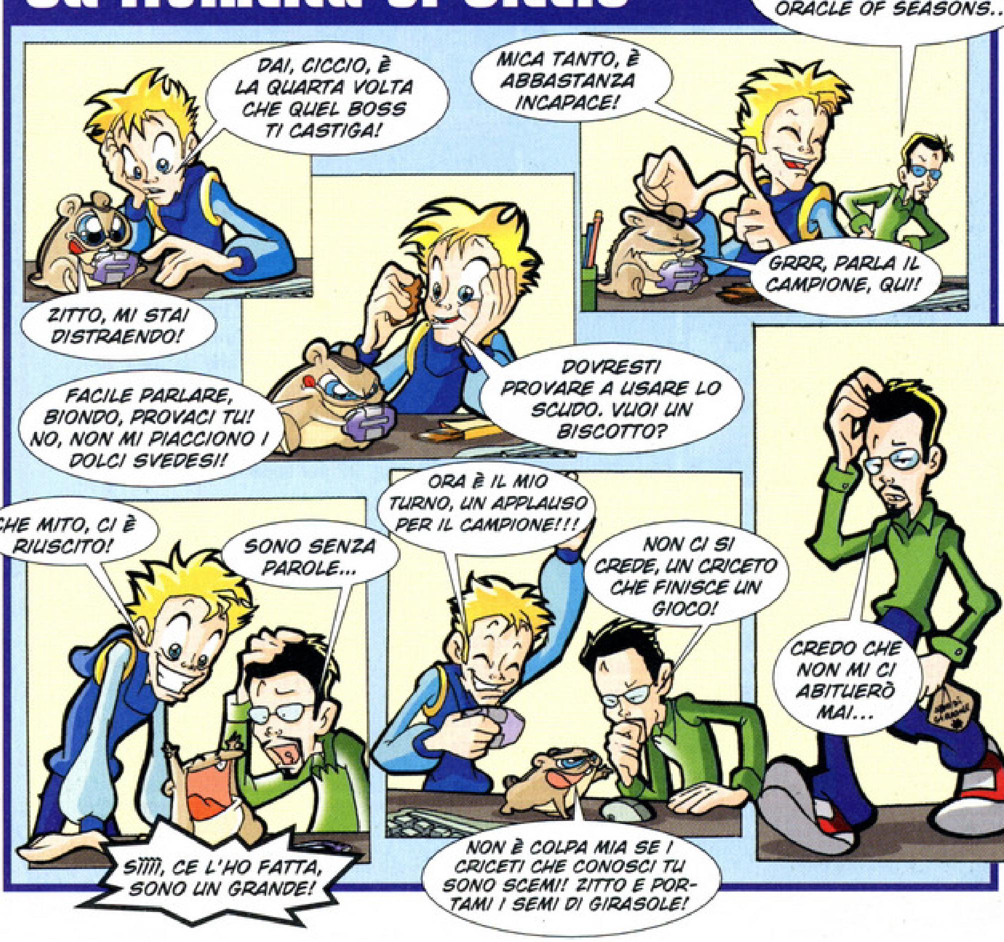


Bentornata avventura!

Sarà che quando iniziai ad avvicinarmi al mondo dei videogiochi, le avventure grafiche "punta e clicca" mi colpirono come nessun altro tipo di titolo. Sarà che è sempre molto intrigante vedere un genere che sembrava scomparso rinascere improvvisamente su una nuova console. Sarà che comunque noi nostalgici siamo tutti uguali, e quando un capolavoro del passato torna a farsi vedere, è difficile che non ci sentiamo coinvolti. Sto parlando di *Broken Sword*, un classico del 1996 uscito su PC e PlayStation. Adesso questo titolo fa la sua comparsa sul GBA, perfettamente ricostruito e adattato. Per gli appassionati del gioco portatile, questo genere potrà sembrare forse bizzarro. Forse non ci siete abituati, forse per voi è la prima volta... o chissà, magari anche voi avete amato giochi come *Gabriel Knight, Full Throttle* e *Monkey Island*. In questo caso, probabilmente potrete capirmi molto bene. Nell'altro caso, vi invidio... avete un nuovo mondo da scoprire, e mi sento felice per voi! Ora, tutto ciò che vorrei è che altri sviluppatori decidessero di far tornare vitale questo genere sul GBA... tante avventure nuove, con trame coinvolgenti, esaltanti, piene di colpi di scena e di personaggi indimenticabili, che facciano ballare la samba al mio cervello per l'ingegnosità degli enigmi! Questo è il mio piccolo desiderio, e chissà che non mi possiate capire! E... sì, ne avrei un altro. Che la Sierra trasportasse il primo *Gabriel Knight* sulla mia piccola console tascabile preferita. Non mi sembra di chiedere troppo...

Francesca "Franny" Noto

La rivincita di Ciccio



Sommario

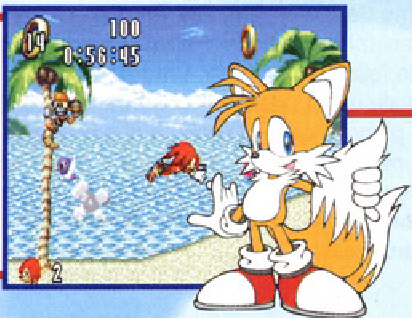
DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU

A giugno avremo finalmente la possibilità di giocare a questo attesissimo GdR basato sull'universo di *Dragon Ball Z*! Vi sveliamo in anteprima le caratteristiche di questo titolo, che si annuncia già da adesso strepitoso e pieno di azione, proprio come gli appassionati della serie lo desiderano!



SONIC ADVANCE

Ve lo avevamo annunciato e finalmente eccolo tra noi! Sonic corre sullo schermo del GBA, e il gioco, come ci aspettavamo, è davvero imperdibile! Per non parlare delle opzioni di collegamento con il GameCube, finalmente attuabili! Correte a scoprire tutti i segreti di questo piccolo capolavoro.



MONSTERS, INC.



Il divertentissimo film targato Disney/Pixar diventa un simpatico platform per Game Boy Advance e Game Boy Color! Aiutate Sulley a portare a casa la piccola Boo sana e salva, rivivendo le emozioni del grande schermo.



GOLDEN SUN

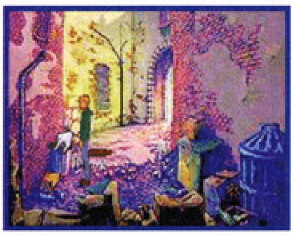




Gli amanti dei GdR troveranno una sfida divertente in questo *Golden Sun*, titolo che ha dalla sua parte una grafica deliziosa e tutti gli ingredienti di un buon gioco di ruolo fantasy. Correte a pag. 27 per saperne di più.

BROKEN SWORD

Se avete amato le avventure grafiche, le vecchie mitiche "punta-e-clicca", accoglierete sicuramente con molto entusiasmo questa versione GBA di una delle migliori di esse! Intrighi, trama complessa e tanto divertimento per un genere che potrebbe tornare in voga grazie al gioiellino di casa Nintendo!



IN QUESTO NUMERO...

Recensioni





Game Boys



Ecco la nostra "squadra speciale"! Questi dieci ragazzi sono espertissimi in materia di Game Boy e vi faranno da guida nel mitico mondo Nintendo, facendovi conoscere tutte le novità e i titoli che vale la pena avere nella vostra collezione. Grazie a loro, le fantastiche console portatili della Grande N non avranno più segreti per voi!



CATACLISMA

Chi è? È il creatore di GBM, leader indiscusso, simpatico, pieno di idee e punto di riferimento di tutta la redazione... ma attenti a non farlo arrabbiare!
Genere preferito: Sparatutto
Il suo giudizio sul nuovo Team: Sono felicissimo dei nuovi acquisti, e quel criceto poi... che mito!



SVEN

Chi è? È un ragazzo svedese super appassionato di tutto ciò che è targato Nintendo. Oltre a ciò, ama la musica metal e suonare la chitarra elettrica, i dolci tipici della sua patria, gli animali, e... il suo taglio di capelli! Nonostante le apparenze, è molto timido!
Genere preferito: GdR, sparatutto
Il suo giudizio sul nuovo Team: Ho subito fatto amicizia con Ciccio e ora siamo inseparabili!



LO SPACCONE

Chi è? È un vero campione nel portare a termine i giochi, specialmente se si tratta di Pokémon, che adora! Si è guadagnato il suo soprannome per il suo carattere, che già si intuisce dal look e dal... ghigno soddisfatto!
Genere preferito: GdR, Strategia
Il suo giudizio sul nuovo Team: Visto che li ho trovati io, dal primo all'ultimo, direi che è un team perfetto...



CHICO

Chi è? Chico viene dal Messico e adora la buona cucina, le belle ragazze e la comodità... oltre al suo Game Boy Advance, ovviamente! Si occupa dello Spaccacodici, visto che è un vero mago a trovare tutti i trucchi possibili per finire i giochi senza troppa fatica...
Genere preferito: Tutti!
Il suo giudizio sul nuovo Team: Amigos, questa sì che è una bella squadra! E che ragazze!



DUKE

Chi è? Un altro dei membri storici di GBM, è un redattore tranquillo e simpatico, che ama il suo lavoro e prende sul serio ogni suo compito (anche troppo...). Sa dare buoni consigli...
Genere preferito: Sport
Il suo giudizio sul nuovo Team: Sono sicuro che andremo tutti d'accordo... però non riesco ad abituarmi al topo parlante!!!



MILA

Chi è? Questa ragazza è un vero concentrato di fantasia e creatività. Non ha mai paura di far conoscere le sue idee e le sue opinioni, e di difenderle quando le ritiene giuste!
Genere preferito: Picchiaduro a scorrimento, giochi di guida
Il suo giudizio sul nuovo Team: La mia passione per i videogiochi non poteva trovare un modo migliore per esprimersi!



TANYA

Chi è? È una graziosa e bravissima redattrice, appassionata di Game Boy Advance, disegno e... shopping scatenato! È famosa per la sua eleganza e le sua battaglie contro il maschilismo nei videogiochi!
Genere preferito: Azione/Avventura
Il suo giudizio sul nuovo Team: Un po' di novità ci voleva! Ragazze, avete notato anche voi qualcuno dei nuovi arrivati? No, non sto parlando del topo...



CICCIO

Chi è? Si tratta di un criceto giapponese che abbiamo ribattezzato Ciccio a causa del suo nome impronunciabile. Ama i semi di girasole e i famosi giochi di criceti che vanno di moda in Giappone! Se non volete offenderlo, non chiamatelo mai "topo"!!!
Genere preferito: Giochi di criceti, platform
Il suo giudizio sul nuovo Team: Per essere degli umani, questi ragazzi non sono niente male, specie il biondo... anche se, ha gusti terribili in fatto di cibo!



FRANNY

Chi è? Conosciuta per la sua presenza nella rivista Pokémon World, è una vera esperta di Game Boy e naturalmente di Pocket Monster! Allegra, creativa e dal carattere deciso pur essendo dolce e gentile, Franny adora Mew e... qualcuno della redazione!
Genere preferito: Picchiaduro, avventure grafiche
Il suo giudizio sul nuovo Team: Lavorare in compagnia di persone così simpatiche è grandioso! Tra Pokémon World e GBM sono proprio fortunata!



STELLINA

Chi è? Stellina è un avanzatissimo prototipo di robot con le sue passioni e le sue manie, tra cui i videogiochi, i vestiti alla moda e... i cartoni animati! Si occupa soprattutto delle guide ai giochi che finisce a velocità incredibile!
Genere preferito: Avventura
Il suo giudizio sul nuovo Team: Mi sono trovata bene con le ragazze e Ciccio è così carino!!!

Scoop!



SCOPRITE INSIEME AL NOSTRO INVIATO MOLTO SPECIALE, IL CRICETO CICCIO, LE ULTIME NOVITÀ DAL MONDO DEL GAME BOY!

FINAL FANTASY SU GBA

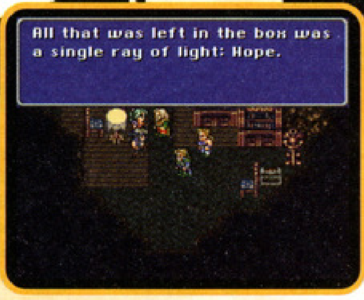




È ufficiale. La Square, casa di sviluppo famosa per aver dato vita alla lunga e appassionante serie di *Final Fantasy*, dopo un lungo esilio torna a realizzare giochi di ruolo per le console Nintendo! In particolare, questo potrebbe voler dire che i vecchi, gloriosi capitoli della serie (uno per tutti, il capolavoro assoluto *Final Fantasy VI*) potrebbero presto tornare, potenziati e splendenti, sul Game Boy Advance. Naturalmente, ci saranno anche giochi inediti, a partire da *Final Fantasy Unlimited* (basato su una serie a fumetti della stessa Square), che sembra per il momento il primo titolo candidato allo sviluppo su entrambe le nuove console della Grande N. Inutile dire che la connessione tra GBA e GameCube verrà sicuramente sfruttata per ampliare ulteriormente trame e opzioni di gioco. A quanto sembra, i primi frutti di questa rinnovata collaborazione arriveranno (almeno in Giappone) per la fine di quest'anno. Perciò, non ci resta che armarci di pazienza...







DAI CREATORI DI ADVANCE WARS...

Se vi è piaciuto *Advance Wars* e state ancora ringraziando il Game Boy Advance per aver portato il genere strategico nel mondo delle console portatili, fate attenzione, perché gli stessi sviluppatori che hanno ricreato esaltanti battaglie ultra-moderne sugli schermi del GBA sono tornati! Ora la Intelligent Systems (famosa anche per aver sviluppato il bellissimo *Paper Mario* su N64) ha fatto uscire in Giappone un nuovo titolo di strategia più bello che mai e questa volta ambientato in un mondo fantasy. Il gioco si chiama *Fire Emblem* e sta già avendo un successo mostruoso. Si tratta sempre di un gioco di strategia a turni, proprio come *Advance Wars*, ma questa volta il giocatore sarà alle prese con guerrieri armati di spada, magie e creature mistiche e leggendarie... In un primo momento non era sicuro che il gioco sarebbe stato importato anche in Occidente, ma sembra che la Nintendo of America abbia assicurato che lo avremo anche noi. Per ora, tuttavia, la data di uscita è ancora completamente ignota.









E LUCE FU!



Chi ha provato a giocare a *Castlevania* in condizioni di luce non proprio ottimali lo sa bene: lo schermo del Game Boy Advance può risultare terribilmente buio, e questo, talvolta, crea problemi non indifferenti al giocatore. Ma sembra che questo fastidioso difetto verrà presto superato e dimenticato grazie a un nuovo kit di illuminazione ideato dalla Portable Monopoly. Il kit, di nome Afterburner, è rivoluzionario rispetto a quelli visti finora per il semplice fatto che invece di essere attaccato all'esterno della console, si monterà nella parete interna del suo schermo a cristalli liquidi. In questo modo, lo schermo sarà illuminato lateralmente e da molto vicino, e inoltre la fonte di luce sarà molto potente, in modo da garantire una vera soluzione del problema. L'apparecchio si alimenterà direttamente dalle batterie del GBA, anche se i produttori assicurano che la durata delle stesse non ne sarà influenzata in maniera preoccupante. Per il momento, vi mostriamo alcune immagini che fanno vedere la differenza di luminosità quando l'Afterburner è installato. Vi convincono? Chissà, forse tra qualche mese potremo finalmente goderci anche i giochi più "bui" senza dover ricorrere ai riflettori!

PLATINO PER IL GBA

Una nuova e splendida edizione limitata del Game Boy Advance è stata annunciata dalla Nintendo of America in occasione del primo compleanno statunitense della piccola grande console. Ebbene sì, a giugno sarà passato un anno dall'arrivo del GBA in America e siamo tutti d'accordo sul fatto che questo capolavoro di tecnologia e divertimento meriti di essere festeggiato degnamente. Infatti, in un così breve periodo di vita, il Game Boy Advance ha venduto (soltanto negli Stati Uniti) ben 5 milioni di pezzi, un record assoluto per il lancio di una nuova console! Il GBA celebrativo sarà realizzato in un prezioso color platino e arriverà sul mercato a partire dal 3 di giugno (il "compleanno" vero e proprio cade l'11 del mese). I più informati tra voi avranno notato che è molto simile al rarissimo GBA color argento che è stato già messo in commercio unicamente in Giappone il mese scorso. Anche questa edizione limitata andrà a ruba, perciò ai veri collezionisti non resta che tenere d'occhio negozi e siti Internet specializzati in importazione!





Gamewatch

Ecco i giochi in arrivo nei prossimi mesi! Le uscite sono divise per mese, distributore e piattaforma, in modo da farvi subito ottenere le informazioni che possono esservi più utili. Date un'occhiata e preparatevi all'attesa spasmodica se uno dei vostri titoli preferiti si intravede all'orizzonte!

INFOGRAMES
- Puyo pop - GBA .... Aprile
- Mr Driller 2 - GBA .... Aprile
- Blender Bros. - GBA .... Aprile
- Speedball 2 - GBA .... Giugno
- Ghostbusters - GBA .... Giugno
- House of the Dead Pinball - GBA. Giugno
- V-Rally 3 – GBA .... Giugno
- Dragon Ball Z – GBA .... Giugno

CIDIVERTE
- Duke Nukem Advance – GBA .. Aprile

HX
- Eggo Mania - GBA .... Aprile
- Zone of The Enders: The Fist of Mars - GBA .... Aprile
- M&M Fun Blast - GBA .... Aprile
- Top Gun - GBA .... Aprile

3DO
- Ice Age - GBA .... Aprile
- Muppet Pinball - GBA .... Maggio
- Star Fight – GBA .... Maggio
- Worms World Party - GBA ..... Maggio
- Breath of fire 2 – GBA .... Giugno
- Street Fighter 3 Alpha – GBA ... Giugno

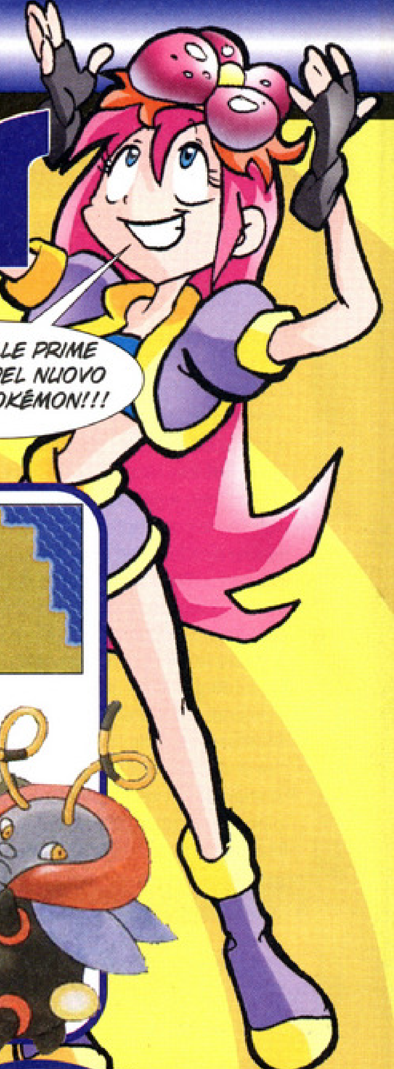
LA TOP TEN GAME BOY MANIA

1. ZELDA: ORACLE OF SEASONS; ORACLE OF AGES - NINTENDO
2. POKÉMON ORO E ARGENTO - NINTENDO
3. POKÉMON CRYSTAL - NINTENDO
4. MAT HOFFMAN'S PRO BMX - ACTIVISION
5. ALONE IN THE DARK - INFOGRAMES
6. DONKEY KONG COUNTRY - NINTENDO
7. POKÉMON PUZZLE CHALLENGE - NINTENDO
8. HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE - ELECTRONIC ARTS
9. MARIO TENNIS - NINTENDO
10. PERFECT DARK - NINTENDO

LA TOP TEN GAME BOY MANIA

1. MARIO KART NINTENDO
2. WARIO LAND 4 NINTENDO
3. SONIC ADVANCE SEGA
4. GOLDEN SUN NINTENDO
5. CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON - KONAMI
6. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 - ACTIVISION
7. ADVANCE WARS NINTENDO
8. DOOM
9. STREET FIGHTER: REVIVAL CAPCOM
10. MONSTERS INC. THQ

Pokémon Center



NOVITÀ SCONVOLGENTI IN QUESTO NUMERO PER I VERI APPASSIONATI DI POCKET MONSTER! IN ESCLUSIVA, ARRIVANO LE PRIMISSIME IMMAGINI DI POKÉMON ADVANCE, IL PROSSIMO TITOLO DEDICATO AI MITICI MOSTRICIATTOLI TASCABILI! VEDIAMO COSA HA DA DIRCI FRANNY IN PROPOSITO...

POKÉMON ADVANCE: PRIME IMMAGINI!



Dovremo aspettare ancora a lungo prima di poter finalmente mettere le mani sul nuovo gioco dei Pocket Monster realizzato per il Game Boy Advance, ma nel frattempo la famosa rivista giapponese Famitsu ha mostrato le prime schermate del titolo, insieme a un'immagine del prossimo protagonista e a due nuovi, stranissimi Pokémon! Come potete vedere, è stato rispettato lo stile dei vecchi giochi, con l'aggiunta, però, di impareggiabili tocchi di classe, come le ombre dinamiche, le impronte che restano sulla sabbia o il bellissimo riflesso del personaggio negli specchi d'acqua. Il nuovo protagonista sembra già molto interessante (anche se al momento non si sa davvero nulla sul suo conto), e scommettiamo che la trama del gioco sarà intrigante e piena di sorprese. Ma la novità più bella è la conferma che tutti aspettavamo con ansia: ci saranno 100 Pokémon da aggiungere al vecchio Pokédex! Ebbene sì, il totale cresce a 351, perciò iniziate a preparare le vostre Pokéball e ad allenarvi... ci sarà molto da lavorare per acchiapparli tutti ancora una volta! Ma il tempo (purtroppo) non manca, perché la Nintendo non ha ancora stabilito una data ufficiale per l'uscita del gioco, a parte farci sapere che sarà sugli scaffali dei negozi entro la fine di quest'anno! E il titolo? *Pokémon Advance* è soltanto provvisorio, perciò gli aspetti su cui dovrò aggiornarvi nei prossimi mesi sono davvero tanti! Nell'attesa, godetevi queste primissime immagini!

UN REGALO CHE LASCIA IL SEGNO!



La vostra migliore amica è una vera Pokémaniaca come voi? Volete stupire una mamma speciale (fra l'altro, l'omonima festa si avvicina)? La vostra ragazza è un'allenatrice che non si ferma mai? Bene, allora questo è davvero il regalo che fa per voi! Sembra una strana Sfera Poké, ma in realtà si tratta di un profumo dedicato ai Pocket Monster, in particolare all'intramontabile Pikachu. Oltre all'inconfondibile design della bottiglia da 100 ml con un comodo vaporizzatore, posso anche garantirvi che non resterete delusi dalla fragranza del profumo. Ovviamente, questo messaggio è destinato anche a tutte le ragazze che stanno leggendo la rubrica... fatevi un bel regalo, o, meglio ancora, fatevelo regalare!

IL RITORNO DI MEWTWO



Poco tempo fa è uscito in America un lungometraggio dedicato al potentissimo Pokémon n. 151, Mewtwo. Il titolo del film è Il *Ritorno di Mewtwo* (*Mewtwo Returns*) ed è uscito soltanto in videocassetta e DVD. Si tratta di un episodio successivo al bellissimo primo film, che si concludeva con la scomparsa del Pokémon psichico e dei suoi compagni Super Cloni. Il gruppo si è rifugiato in un'isola sperduta, lontano dagli occhi degli uomini e dalla loro crudeltà. Ma Giovanni, il capo del Team Rocket, scopre questo nascondiglio e torna alla riscossa per costringere Mewtwo a collaborare ai suoi piani malvagi. Soltanto Ash e i suoi amici potranno aiutare il loro antico rivale! Tenete d'occhio la vostra videoteca di fiducia, perché questa piacevole avventura arriverà anche da noi. Vi consiglio, tra l'altro, il modernissimo DVD, con le sue interessanti sezioni extra sull'origine di Mewtwo, oltre a un simpatico videoclip e ai trailer cinematografici dei primi tre film dei Pokémon!

POKÉMON MINI ALLA RISCOSSA!

Ormai è nei negozi italiani da quasi un mese, ed è un vero spettacolo per gli occhi! Sto parlando, naturalmente, dello straordinario Pokémon Mini, il più piccolo concentrato di tecnologia da gioco che si sia mai visto! È una console davvero minuscola, ma non manca di cartucce (altrettanto piccole), collegamento a infrarossi per giocare con gli amici e scambiarsi dati, vibrazione e tecnologia tilt. I giochi sono a cristalli liquidi, quindi in bianco e nero e semplici, ma davvero molto divertenti. Insieme alla console viene venduta una cartuccia, *Pokémon Party Mini*, mentre gli altri giochi disponibili sono *Pokémon Zany Cards, Pokémon Pinball Mini* e *Pokémon Puzzle Mini*. Il prezzo ufficiale (console e *Party Mini*) è di 50 euro, quindi attenzione alle speculazioni!






GAME BOY ADVANCE™
Si sono smarrite
ed hanno bisogno di te!
Sheep®
LARRY1
All they need is love.
È un gioco che ti farà belare dal ridere!
La tua missione è riuscire a riportare a casa le pecorelle,
senza farle bruciare, scoppiare, bollire o rinsecchire.
Si sono perse e si sentono tanto sole...
Ma il tuo amore le può salvare!
SELECT THE SHEEP TYPE
Tone.
Price.
Emotion.
They are ordinary sheep.
Gentle, but a little timid.
Sviluppato da
CAPCOM
Sheep © Empire Interactive Europe Ltd. Published by Empire Interactive Europe Ltd.
Developed by Capcom Co. Ltd., original version developed by Minds Eye Productions Ltd. "Empire" and "Sheep" are registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. All Rights Reserved. "Game Boy Advance" and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.
www.empireinteractive.com
LEADER
www.leaderspa.it
EMPIRE
INTERACTIVE





Crash Bandicoot: The Big Adventure

Nella vecchia età dell'oro dei videogame, nessuno si sarebbe mai aspettato di vedere le mascotte delle varie società di videogiochi apparire sulle console rivali.

Ma, si sa, i tempi cambiano e così, senza neppure avere il tempo di abituarci all'idea, ci siamo ritrovati con Sonic protagonista di un platform per GBA. Ma non finisce qui, perché presto anche un altro animaletto decisamente famoso, che risponde al nome di Crash Bandicoot, farà la sua comparsa sulla console portatile Nintendo! Anche se tutti riteniamo il contrario, la Sony ha dichiarato risoluta che il piccolo marsupiale marrone non è la sua mascotte ufficiale, ma il fatto che abbia disertato è comunque qualcosa di impressionante...

E così arriviamo a *Crash Bandicoot: The Big Adventure*, il primo gioco di Crash lontano da casa e un gioco GBA che già sembra eccellente. Con un'azione platform a scorrimento laterale opposta al punto di vista in terza persona offerto dai giochi originali (ma non mancherà neanche qui), questo titolo sembra già molto

INFORMAZIONI

Da chi?
Vivendi Inter./Vicarious Visions

Quando?
Aprile 2002

Dove?
Game Boy Advance



CON LA TESTA TRA LE NUVOLE

Oltre ai regolari combattimenti a scorrimento laterale cui dedicherete gran parte del vostro tempo in questo gioco, troverete anche diversi livelli volanti: Crash indossa un jetpack e vola come un razzo in cielo, annientando qualsiasi cosa gli si pari davanti. Bombe volanti, aerei e perfino imponenti dirigibili sono all'ordine del giorno qui, tuttavia questi scenari sono estremamente ardui, quindi preparatevi a morire varie volte prima di riuscire ad arrivare alla fine...









Questi plantigradi non sono così amichevoli come quella famiglia di orsi polari nella pubblicità della famosa bibita.

appetitoso grazie alle sue magnifiche visuali, agli inarrestabili e furiosi assalti di azione e ai livelli capaci di mettere alla prova anche i giocatori più esperti. La storia è incentrata sul solito tentativo di conquista del mondo da parte del solito cattivo di turno: il Dr. Cortex (il vecchio nemico di Crash, come ben sa chi conosce la serie) ha progettato un'arma in grado di rimpicciolire il pianeta alle dimensioni di una biglia... piano che mette in atto senza indugio. Fortunatamente, Crash è disposto a salvare la situazione e dovrà avventurarsi per 20 diversi livelli tra terra, mare e aria per raggiungere il covo di Cortex e riportare le cose alla normalità. Il gioco sta per uscire, ed è inutile dire che ci aspettiamo grandi cose dal simpatico peramele (ebbene sì, questo è il nome dell'eroico marsupiale!). Fan del platform, cominciate a mettere da parte i soldi per questo gioco...

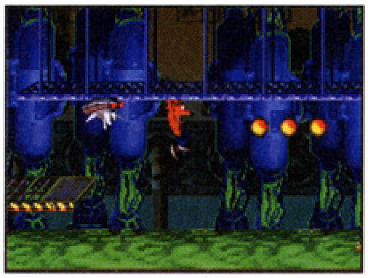




Crash si dirige verso la frutta sebbene sappia che questa mossa attirerà l'attenzione del pazzoide! Ora capite perché si chiama peramele?

CORRI, CRASH, CORRI!

Per rendere la versione di Crash su GBA ancora più vicina ai giochi originali per PlayStation, gli sviluppatori hanno incluso anche una serie di classici livelli "inseguimento". In caso non sapeste di cosa si tratta, sono dei livelli in cui Crash corre fuori dallo schermo per sfuggire a un nemico in avvicinamento, che potrebbe essere un masso, un temibile yeti o qualche altro genere di dannoso pericolo. Riflessi pronti e grande abilità saranno necessari se vorrete superarli vivi!











La nostra prima impressione è che questo gioco non avrà nulla da invidiare ai capitoli precedenti della serie.







Animal Forest Advance

Siete stanchi dei soliti platform, sparatutto, avventure in cui il protagonista è un impavido eroe che salva il mondo da un improbabile pericolo? Volete qualcosa di diverso? Allora, farete bene a tenere d'occhio la Grande N.

La Nintendo è davvero una delle poche case che si impegna per creare nuovi concetti piuttosto che continuare a riproporre le solite vecchie cose. Dopotutto, in quanti dei giochi che conoscete avete la possibilità di vivere una vita svolgendo azioni come dormire, andare al lavoro, fare una festa? Non molti, vero? Diciamo quasi nessuno. Ma *Animal Forest Advance* consiste proprio in questo, dunque è davvero qualcosa di speciale! Vestirete i panni di un piccolo, simpatico animaletto che va a vivere in un luogo nuovo. Dal momento in cui inizierete a giocare, sarete completamente liberi di scegliere le vostre azioni quotidiane mentre il tempo scorre e i giorni si succedono. Non c'è una storia da seguire (anche se ovviamente, sarebbe meglio fare le cose più sensate - ad esempio andare a lavorare è molto più accettabile che non rimanere sdraiati sotto gli alberi), pertanto spetta a voi decidere cosa fare. Non avete voglia di fare nient'altro se non mangiare della frutta tutto il giorno? Bene. Desiderate scavare delle buche nel terreno? Non c'è problema. Potrete chiacchierare con gli amici che avrete conosciuto, giocare, pescare, arredare la vostra casa... potrete perfino andare a rubare degli oggetti nelle case delle altre persone... anche se probabilmente non è molto raccomandabile! Per giocare ad *Animal Forest Advance* occorre possedere il gioco *Animal Forest* uscito per Nintendo GameCube. Tramite cavo di collegamento potrete scaricare il gioco direttamente sulla memoria del Game Boy Advance. Sarà disponibile anche in Occidente?



Luoghi idilliaci fanno da sfondo a questo gioco adorabile.

AGGANCIAMENTO!

Uno dei maggiori punti di forza di *Animal Forest Advance* è il fatto che si collega alla versione GameCube (chiamata *Animal Forest Plus*) mediante l'apposito cavo (che da noi arriverà al lancio del GameCube il 3 maggio!). Grazie a questo collegamento, nella versione GBA apparirà una barca che vi condurrà in un'isola speciale, altrimenti inaccessibile. Qui potete creare carta da parati per la vostra casa nella versione GBA, raccogliere oggetti particolari che normalmente non sono disponibili e anche dare da mangiare alle creature che vivono sull'isola. Interessante, vero?







INFORMAZIONI

Da chi?
Nintendo/In-House

Quando?
Fine 2002

Dove?
Game Boy Advance



Siete pronti a fare conoscenza con i vostri nuovi vicini di casa?



Una volta spento il Game Boy Advance il gioco scomparirà dalla memoria!



A seconda dell'orario di visita dell'isola cambieranno i personaggi che incontrerete.

Bomberman Max 2

INFORMAZIONI

Da chi?	Quando?	Dove?
Hudson Soft	Estate 2002	GBC/GBA



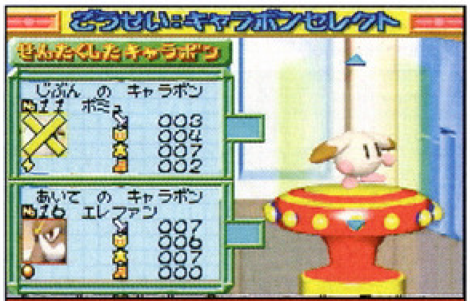
I fan di *Bomberman* possono dormire sonni tranquilli, perché il simpatico eroe tornerà ancora una volta sulle nostre console portatili preferite! E infatti, ecco arrivare questa interessante "doppia versione" di *Bomberman Max 2*, che in Giappone è uscita proprio in questi giorni, e da noi arriverà nel corso dell'anno.

Questa volta Bomberman e Max sono stati coinvolti in un folle piano del cattivissimo Dan, che con la Mini Mini Machine li ha rimpicciolitì! C'è un unico modo per loro di tornare alle dimensioni normali e sconfiggere lo scienziato pazzo: distruggere la malefica macchina! Questo vuol dire attraversare tantissimi livelli pieni zeppi di nemici e divertenti quanto mai. Oltre a massacrare i cattivi nella corsa verso la vittoria, dovrete anche portare a termine diversi obiettivi, indicati all'inizio di ciascun livello.

Ovviamente, potrete scegliere se giocare con Bomberman o con Max, e la bella notizia è che le due versioni sono completamente diverse tra loro, sia nel design dei livelli che nella trama! In più, ci sono ben 100 quadri da affrontare in ciascuna versione! Bomberman potrà essere aiutato nella sua missione da alcune particolari creature chiamate Charabon. Questi esseri sono buffi e carini, ma nascondono poteri straordinari e faranno molto comodo per superare le difficoltà dei diversi livelli. Il bello è che i Charabon possono diventare più potenti se vengono allevati in modo adeguato, perciò dovrete raccogliere il loro cibo speciale nei vari quadri. Potrete anche collegare due GBA per scambiare i Charabon con gli amici oppure sfidarvi in battaglia per vedere chi ha allevato il migliore (in puro stile Pokémon!). Insomma, le sorprese e le novità sono tante, e il gioco promette bene. Non vediamo l'ora di avere la versione occidentale!



Livelli coloratissimi e vari sono uno dei punti di forza del gioco, sia nella versione GBA che in quella GBC.



Ecco i simpatici Charabon, esserini buffi ma potentissimi che vi aiuteranno a portare a termine il vostro difficile compito!



Collegando due GBA si potranno sfidare in battaglia i Charabon degli amici, dopo averli potenziati al massimo durante il gioco!

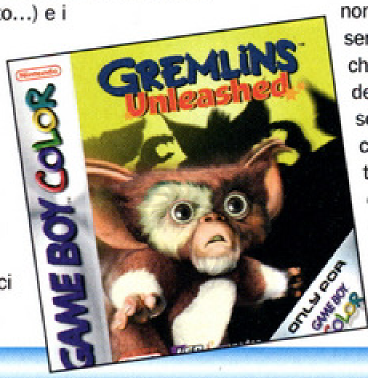
Gremlins Unleashed

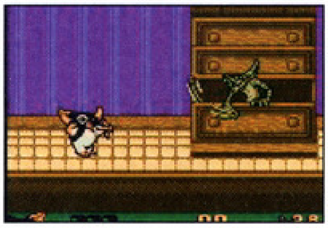
INFORMAZIONI

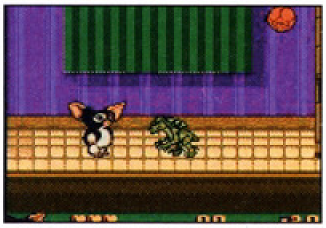
Da chi?	Quando?	Dove?
Wanadoo	Estate 2002	Game Boy Advance

Vi ricordate il divertentissimo film *Gremlins*? Qui in redazione lo abbiamo tutti visto al cinema quando eravamo piccoli, e provare la versione non ancora ultimata di questo simpatico platform della Wanadoo per Game Boy Advance ci ha davvero riportato indietro nel tempo!

Se conoscete il film, sicuramente vi ricorderete i protagonisti dell'azione, un buffo esserino dalla dolcezza irresistibile, il Mogwai Gizmo (però non chiedeteci cosa diavolo sia un Mogwai, non l'abbiamo ancora capito… Lo Spaccone sostiene che si tratti di un Pokémon uscito fuori molto prima che scoppiasse la moda, ma non dategli ascolto…) e i suoi terribili antagonisti, i Gremlins, mostriciattoli orrendi e molto dispettosi, generati dallo stesso Mogwai in condizioni particolari e capaci di mettere a soqquadro un'intera città. Bene, in questo gioco voi potrete impersonare il buon Mogwai Gizmo o il malefico Gremlin Stripe. Quest'ultimo ha deciso di sostituire i regali natalizi dei bambini della città con brutte sorprese. Nel caso in cui sceglieste di giocare col Gremlin, dovrete appunto rubare tutti i regalini dei diversi livelli che ricreano le varie ambientazioni del film. Se invece sceglierete Gizmo, dovrete portare via tutte le brutte sorprese che Stripe ha lasciato nei livelli. In entrambi i casi, dovrete eliminare i nemici che vi si pareranno davanti per bloccarvi. Il tutto si risolve in un divertente platform, la cui grafica è davvero molto curata e piacevole fin da ora. Inoltre le schermate non sono affatto buie, il che è sempre un bene. Non ci resta che attendere la versione definitiva, ma questo titolo sembra interessante. Però ci chiediamo come mai siano tornati alla ribalta i Gremlins dopo così tanto tempo dall'uscita del film… che sia in programma una riedizione, come è successo con *E.T.*?









Dragon Ball Z: The Legacy of Goku

Vi ricordate di quando i nostri esperti avevano realizzato quel lungo speciale dedicato ai migliori giochi giapponesi per Game Boy? E vi ricordate quanti bei titoli dedicati a *Dragon Ball* erano nella lista?



La grafica del gioco è già adesso molto interessante.

Certo, quei giochi non sono mai arrivati in Italia, e purtroppo lo sapevamo bene, ma adesso è arrivato anche il nostro momento di impersonare Goku in un titolo per Game Boy Advance! Beh, in realtà in più di un solo gioco, come vedete in questa pagina! Ma andiamo per ordine! Questo *The Legacy of Goku* appartiene al genere dei giochi di ruolo e già da questo momento appare graficamente splendido! In più, sappiamo anche che la trama sarà il più possibile fedele alla storia narrata nel cartone animato che tutti conosciamo. Questo, naturalmente, ci fa sperare quanto mai in un gran bel gioco, che sarà apprezzato in primo luogo dai numerosissimi fan della serie, ma anche da tutti gli appassionati del genere! La trama riguarda il rapimento di Gohan, figlio di Goku, da parte di un malvagio Sayan di nome Raditz. Ovviamente, indovinate cosa farà il nostro eroe dai capelli a punta e dalla forza smisurata? Ma è chiaro, partirà alla ricerca del piccolo per salvarlo e punire il colpevole. E voi impersonerete proprio Goku nella sua frenetica ricerca, con la possibilità di viaggiare per il mondo, combattere contro nemici sempre più forti e accrescere sempre più le vostre già notevoli abilità guerriere. Ci saranno tantissime missioni secondarie da affrontare e ben 70 personaggi con cui interagire. Avremo questo promettente GdR per giugno, perciò... aspettatevi la recensione nel prossimo numero!



INFORMAZIONI

Da chi?	Quando?	Dove?
Infogrames	Giugno	GBA



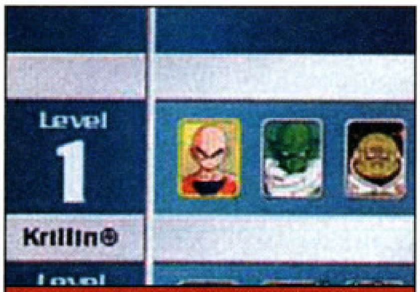
Aspettatevi spettacolari scontri nel più puro stile di Dragon Ball!



Dragon Ball Z: Card Game



Nel gioco saranno presenti tutti i personaggi più famosi della serie di *Dragon Ball Z*.



Si potrà scegliere liberamente il proprio eroe favorito e il mazzo che più si addice alle proprie capacità tattiche.

INFORMAZIONI

Da chi?	Quando?	Dove?
Infogrames	Giugno	Game Boy Advance





Se per voi *Pokémon Trading Card Game* è stato una rivelazione senza precedenti, e in più siete anche dei fan accaniti di Goku e compagnia, il secondo gioco della Infogrames in uscita per Game Boy Advance e dedicato a *Dragon Ball* fa decisamente per voi! Si tratta infatti di un gioco basato sulle famose carte collezionabili della serie di *Dragon Ball* Z.

Si potrà giocare da soli, ma naturalmente anche contro un amico, grazie al cavo di collegamento. Ogni giocatore sceglie un personaggio del mondo di Goku e un mazzo tra quelli disponibili. Chi conosce il gioco di carte probabilmente non avrà bisogno di spiegazioni, perché le regole, a quanto pare, non sono cambiate. Al massimo, verranno semplificate in modo da adattarsi alle necessità che un videogioco può avere, proprio come avveniva nel caso del gioco di carte per GBC dedicato ai Pokémon. Comunque, lo scopo della partita sarà quello di far rimanere l'avversario senza carte nel mazzo, e nel frattempo conquistare le sette Sfere del Drago. Per il momento, non si conoscono molti altri particolari al riguardo, ma ci stiamo già chiedendo se sarà possibile scambiarsi le carte con gli amici e costruire il proprio mazzo personalizzato. Inutile dire che lo auguriamo vivamente! Il gioco uscirà a giugno, proprio come il suo "collega" più avventuroso. Staremo a vedere, ma ci aspettiamo grandi cose!



Collezionate le carte migliori e sfidate gli amici!

Loghi e Suonerie 899.99.99.86

PERSONALIZZA IL TUO CELLULARE!

ACCEDERE AL SERVIZIO È FACILISSIMO, BASTA SEGUIRE LE ISTRUZIONI DELL'OPERATORE

AMORE

AMAMI 00115	00121	00127
00116	00122	00128
00117	00123	00129
00118	00124	Love you 00126
Cucciolo 00119	LOVE 00125	00120

AUTO & MOTO

Alfa Romeo 00130	Ford 00135	Mercedes 00140
BMW 00131	HONDA 00136	smart 00141
DUCATI 00132	00137	SUZUKI 00142
00133	Kawasaki 00138	TRIUMPH 00143
F1 00134	McLaren 00139	YAMAHA 00145

CALCIO

		ROMA 00154
ATALANTA 00146	Lazio 00150	TORINO 00155
BOLOGNA FC 00147	Milan 00151	Udinese 00156
Fiorentina 00148	PARMA 00152	VARENNE 00157
Inter 00149	PERUGIA 00153	JUVENTUS FC 00158

SEGNI ZODIACALI

ACQUARIO 00176	CAPRICORNO 00180	SAGITTARIO 00184
ARIETE 00177	GEMELLI 00181	SCORPIONE 00185
BILANCIA 00178	LEONE 00182	TORO 00186
CANCRO 00179	PESCI 00183	VERGINE 00187

CARTONI ANIMATI

159	Lisa 163	167
DRAGON BALL 160	Pika 164	168
161	165	169
162	166	

MOSTRI

00301	00279	00288
00273	00280	00289
00274	00281	00290
00275	00282	00291
00276	00283	00292
00277	00284	00293
00278	00285	00294
00286	00287	012345

MUSICA

00170	00172	IRON MAIDEN 00174
00171	EMINEM 00173	00175

TRIBALI

00195	00198	00201
00196	00199	00202
00197	00200	00203

FACCE

		00264
00249	00257	00265
00250	00258	00266
00251	00259	00267
00252	00260	00268
00253	00300	00269
00254	00261	00270
00255	00262	00271
00256	00263	00272

ANIMALI

		00240
00225	00232	00241
00226	00233	00242
00227	00234	00243
00204	00235	00244
00228	00236	00245
00229	00237	00246
00230	00238	00247
00231	00239	00248

SGUARDI

		00192
00188	00190	00193
00189	00191	00194

ALTRI

		00216
00205	00210	00217
00206	00211	00218
00207	00212	00219
Coca-Cola 00208	00213	00220
00???	Ferrari 00214	00221
00209	FORZAROMA 00298	00222

SERVIZIO OFFERTO DA TST SRL AL COSTO DI EURO 1,5 + IVA MIN. MAX 17 MIN. NON EROTICO. V.M.

TST

Qualità garantita

Suonerie

POP

100	Aaliyah	Try Again
101	Abba	Dancing Queen
102	Ace Of Base	All That She Wants
103	Head Over Feet	Alanis Morisette
104	That I Would Be G.	Alanis Morisette
105	I Want You Back In My Life	Alice Deejay
106	Will I Ever	Alice Deejay
107	Bootie Call	All Saints
108	Two Times	Ann Lee
109	Aqua	Cartoon Heroes
110	Backstreet Boys	Get Down
111	Backstreet Boys	Back To Your Heart
112	Backstreet Boys	Larger Than Life
113	Backstreet Boys	No One Else Comes Close
114	Backstreet Boys	Shape Of My Heart
115	Backstreet Boys	Spanish Eyes
116	Backstreet Boys	The One
117	Bangles	Walk Like An Egyptian
119	Berlin	Take My Breath Away
120	Bobby McFerrin	Don't Worry Be Happy
130	Valeria Rossi	Dammi tre parole
124	Christina Aguilera	Come On Over
132	-	Bebopalula
135	Los Locos	Macarena
110	Eurythmics	Sweet Dreams
152	Frank Sinatra	New York
153	Frank Sinatra	Stranger in the night
154	Geri Haliwell	Mi Chico Latino
168	Duran Duran	Save A Prayer
161	Queen	We Are The Champions
157	Lou Bega	Mambo No
158	Louis Armstrong	What A Wonderful World
170	Madonna	Beautiful Stranger
172	Ricky Martin	Shake Your Bon Bon
180	Bruce Springsteen	Born in the USA
173	Spice Girls	Spice Up Your Life
174	US3	Cantaloop
175	Venga Boys	We're Going To Ibiza
176	REM	Loosing my religion
177	Bangles	Manic Monday
178	Beatles	Yesterday
182	Cher	Strong Enough
186	Madonna	Like a Virgin
194	Suzanne vega	Tom's Diner
195	Whitney Houston	Its Not right
197	Matia Bazar	Messaggio d'amore

DISCO DANCE

118	Bee Gees	Staying Alive
121	Bomfunk MC	Freestyler
151	Fatboy Slim	Rockafella Skunk
159	Paul Johnson	Get Get Down
163	Tom Jones	Sex Bomb
166	Warmdue Project	King Of My Castle
183	Donna Summer	Hotstuff

R&B

155	Lauryn Hill	Can't Take My Eyes Off You
122	Britney Spears	Baby One More Time
123	Britney Spears	Sometimes
147	Eminem	Still Don't Give A Fuck
148	Eminem	The Way I am
167	Coolio	Gangsta's Paradise
169	Eminem	Real Slime Shady

ROCK

139	J Morrison	LightMyFire
156	Limp Bizkit	Mission Impossible 2 Th.
125	The Clash	Should I Stay Or Should I Go
126	The Clash	Rock The Casbah
146	Deep Purple	Smoke on the water
149	Eric Clapton	Tears In Heaven
160	Pink Floyd	Another Brick In The Wall
162	Santana	Maria Maria
184	Elvis Presley	Love Me Tender
171	Red Hot Chili Pepepper	Scar Tissue
187	Pink Floyd	Money
190	Rage Against The Machine	Guerilla Radio
191	REM	Losing My Religon

REGGAE

127	Bob Marley	Could u be love
128	Bob Marley	Get up stand up
129	UB 40	Kingston Town
192	Shaggy	Angel
193	Shaggy	Wasn't me
196	M jhonson	Angel Riddim
164	UB40	Can't Help Falling In Love
165	UB40	Red Red Wine

CLASSICA

133	-	Bolero
179	Beethoven	Per Elisa

TV & MOVIE THEME

131	Famiglia Adams	Famiglia Adams
134	Xfile	Xfile
136	Muppet Show	Muppet Show
137	The Simpsons	The Simpsons
138	Starwars	Starwars
141	Cocacola	CocaCola
142	Dallas	Dallas
143	Flintstone	Flintstone
144	Hitchcoc	Hitchcoc
188	Popeye Theme	Popeye Theme
189	-	Pulp Fiction Theme
181	-	Charlie's Angels Theme
185	-	Happy Days Theme
145	Jesus Superstar	Jesus Superstar
140	Madonna	Argentina

L'ANGOLO DEL GAMECUBE



Dal 3 maggio 2002, il mio amato Cubetto è uscito anche in Italia! Ora posso finalmente mettere un altro GameCube vicino a quello giapponese che avevo comprato a settembre dell'anno scorso (oh cielo, era nell'altro millennio!). Questo significa che da questo mese inizierò a recensire i titoli più famosi per il fratellone del nostro caro Game Boy Advance. Ah, mi raccomando... prendetevi anche il cavo link, così potrete collegare le due console e divertirvi ancora di più! A presto, ragazzi!

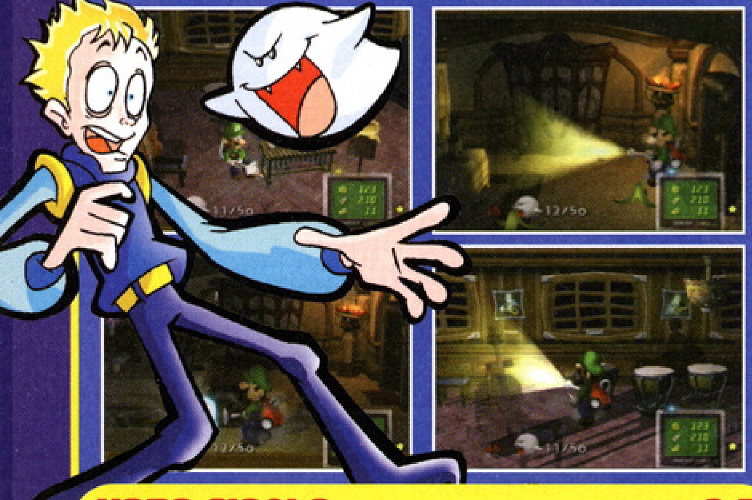
Sven



LUIGI'S MANSION



Tra i tanti giochi di lancio del GameCube, *Luigi's Mansion* è il mio preferito. Voi vestirete i panni (verdi!) di Luigi, fratello del famoso idraulico italiano Mario e dovrete vedervela con un'infinità di fantasmi veramente bizzarri! Mario è infatti sparito in una vecchia casa abbandonata che i due fratelli hanno misteriosamente vinto. A voi il compito di salvarlo... ma come farete contro i maligni spiritelli? Semplice, un buffo professore vi spiegherà come usare uno strano aspirapolvere per risucchiare i fantasmi e, con esso, potrete ripulire tutte le stanze del maniero spettrale fino a trovare (e portare in salvo) il povero Mario. Il gioco è semplicemente stupendo: giocabilissimo e bello da vedere, *Luigi's Mansion* vanta pure delle musiche eccezionali che vi entreranno subito in mente e che non dimnticherete più! Io ho passato ore a vagare per la casa chiamando Mario... una vera meraviglia! Peccato solo che finisca un po' presto, altrimenti avrei dato a *Luigi's Mansion* il massimo dei voti! Compratelo immediatamente!



VOTO FINALE 8,5

Un gioco divertente come solo la Nintendo sa fare!





WAVERACE: BLUE STORM

Ricordo il giorno che comprai *Waverace 64* per il mio mitico Nintendo 64! Non riuscivo a credere ai miei occhi... onde meravigliose, musiche fatate, divertimento alle stelle... ah, che felicità! Oggi che ho giocato al suo seguito, *Blue Storm* (la tempesta blu!), posso dirvi che la leggenda si rinnova! Non ho parole per descrivervi la grandezza di questo gioco epocale! L'acqua e, soprattutto, le condizioni atmosferiche sono qualcosa di fuori dal mondo, che le altre console nemmeno sognano. Vi sentirete zuppi d'acqua ed esausti, quando finalmente taglierete il traguardo... sì, perché le corse sono faticosissime! Siete primi e tirate al massimo per distanziare gli avversari, ma vedete che la terribile Serena vi sta raggiungendo... ecco, lì c'è una scorciatoia, ma il tempo si è rabbuiato e sta venendo a piovere... tagliate l'onda per imboccare la scorciatoia e azionate il turbo... accidenti! Una lieve imprecisione vi ha mandato contro uno scoglio... risalite sul mezzo, ma tutti i rivali ormai vi stanno superando... è finita! Ecco, scene come questa vi accompagneranno sempre e, tra prove acrobatiche, tra campionati e sfide a quattro giocatori, avrete di che divertirvi per mesi! Unico!





VOTO FINALE 9

Il più bel gioco di corse acquatiche mai realizzato!

SUPER MONKEY BALL

La Sega era un tempo la nemica numero uno della nostra adorata Grande N, ma oggi le cose sono cambiate... ed ecco il loro primo gioco insieme per GameCube! Di che si tratta? Beh, non è facilissimo spiegarlo, perché *Super Monkey Ball* è un gioco davvero fuori di testa! Si tratta della conversione di un assurdo gioco da sala nipponico in cui dovete portare al traguardo una scimmia racchiusa in una sfera trasparente. Ogni livello presenta rischi e trabocchetti ed è molto facile cadere giù e dover ripartire dall'inizio. Il numero dei livelli è spaventoso e, se raccoglierete le banane sparse lungo il percorso, potrete sbloccare divertenti minigiochi da fare in quattro, come il biliardo e il golf. Il gioco è originale, divertente e piuttosto carino graficamente ma, dopo un po' di livelli, diventa davvero troppo difficile e mi ha fatto lanciare il pad a terra dai nervi! Se comunque avete pazienza e buoni riflessi e vi piacciono le sfide impegnative (e soprattutto se avete tre amici da sfidare ai minigiochi), *Super Monkey Ball* è il titolo che fa per voi!

















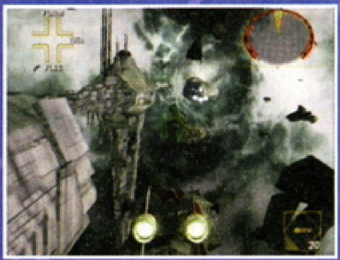
VOTO FINALE 7,5

Divertente e originale rompicapo, ma troppo frustrante e difficile.

STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II

Fin da bambino, ho sempre voluto essere Luke Skywalker. Sì, volevo essere un vero Jedi e volare nello spazio a bordo di un bellissimo X-Wing! Poi mi sono dovuto rassegnare a scrivere per una rivista di videogiochi... bu! Ma oggi, dopo anni di attesa, posso finalmente coronare il mio sogno: con *Rogue Leader* la Forza scorre in me e ho potuto rivivere le scene più emozionanti della Trilogia di *Guerre Stellari* nel gioco dalla grafica e dal sonoro più belli mai visti su una console! In fondo si tratta di un semplice sparatutto (anche piuttosto difficile!), però, ragazzi... è troppo spettacolare! E poi ci sono le astronavi nuove da sbloccare, le missioni extra, il pianeta di addestramento, i contenuti speciali come nei DVD... davvero esagerato! I programmatori del gioco (Factor 5) hanno detto che questo è solo l'assaggio di ciò che il GameCube può fare ma io, sinceramente, non riesco ancora a credere ai miei occhi! Ora scusatemi, ma devo andare da Yoda per prendere qualche ripetizione... non riesco a far esplodere la seconda Morte Nera!











VOTO FINALE 9

Fa paura, *Rogue Leader* fa paura: il gioco con grafica e sonoro più belli di sempre.

Spaccacodici on-line

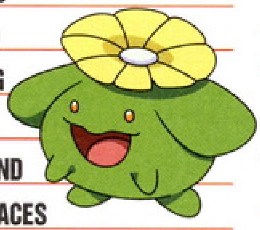
899.99.99.63

SERVIZIO OFFERTO DA TST SRL - ROMA AL COSTO DI EURO 1,5+IVA AL MINUTO. DURATA MAX 17 MINUTI - V.M.

Accedere al servizio è facilissimo! Dopo il messaggio di benvenuto premete il tasto 1. Ora non dovete fare altro che digitare le 2 cifre corrispondenti al gioco desiderato.

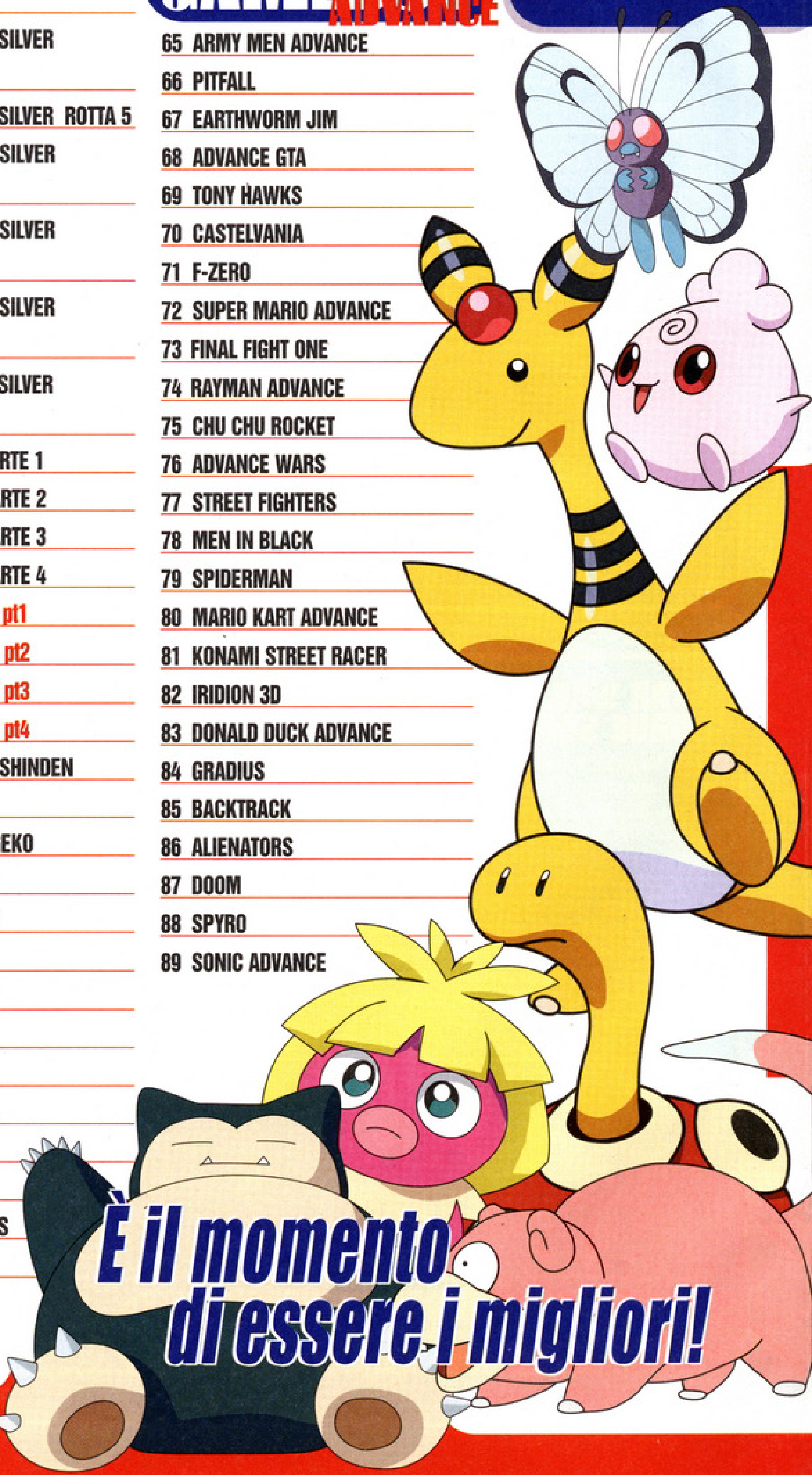
GAMEBOY

01 BUST A MOVE 4
02 DONKEY KONG LAND
03 DRAGON BALL Z
04 HERCULES
05 FIFA 2000
06 LION KING
07 ALADDIN
08 WARIO LAND
09 WACKY RACES
10 READY 2 RUMBLE
11 TOY STORY 2
12 TOM & JERRY
13 STAR WARS EPISODE 1
14 SUPERMARIO DELUXE
15 CARMAGEDDON
16 METAL GEAR SOLID
17 DRIVER
18 V – RALLY
19 STREET FIGHTER ALPHA
20 POKEMON CARD
21 POKEMON PINBALL PT1
22 POKEMON PINBALL PT2
23 POKEMON PINBALL PT3
24 POKEMON SNAP PT1
25 POKEMON SNAP PT2
26 POKEMON ROSSO E BLU
28 POKEMON STADIUM
29 BATMAN
30 SIMPSON
31 ACTION MAN
32 POKEMON GOLD&SILVER ROTTA 1
33 POKEMON GOLD&SILVER ROTTA 2
34 POKEMON GOLD&SILVER ROTTA 3
35 POKEMON GOLD&SILVER ROTTA 4
36 POKEMON GOLD&SILVER ROTTA 5
37 POKEMON GOLD&SILVER ROTTA 6
38 POKEMON GOLD&SILVER ROTTA 7
39 POKEMON GOLD&SILVER ROTTA 8
40 POKEMON GOLD&SILVER ROTTA 9
41 POKEMON BLU PARTE 1
42 POKEMON BLU PARTE 2
43 POKEMON BLU PARTE 3
44 POKEMON BLU PARTE 4
45 POKEMON GIALLO pt1
46 POKEMON GIALLO pt2
47 POKEMON GIALLO pt3
48 POKEMON GIALLO pt4
51 BATTLE ARENA TOSHINDEN
52 CHASE HQ
53 GEX: ENTER THE GEKO
54 INDIANA JONES
55 JAMES BOND 007
56 MARIO GOLF
57 MORTAL KOMBAT
58 MULAN
59 RAYMAN
60 SPACE INVADERS
61 SPAWN
62 SPEEDBALL 2
63 SPEEDY GONZALES
64 TETRIS



GAMEBOY ADVANCE

65 ARMY MEN ADVANCE
66 PITFALL
67 EARTHWORM JIM
68 ADVANCE GTA
69 TONY HAWKS
70 CASTELVANIA
71 F-ZERO
72 SUPER MARIO ADVANCE
73 FINAL FIGHT ONE
74 RAYMAN ADVANCE
75 CHU CHU ROCKET
76 ADVANCE WARS
77 STREET FIGHTERS
78 MEN IN BLACK
79 SPIDERMAN
80 MARIO KART ADVANCE
81 KONAMI STREET RACER
82 IRIDION 3D
83 DONALD DUCK ADVANCE
84 GRADIUS
85 BACKTRACK
86 ALIENATORS
87 DOOM
88 SPYRO
89 SONIC ADVANCE



Apertura Recensioni





Tutti i giochi di questo numero





Fate attenzione alla foto del Game Boy Color o del Game Boy Advance all'inizio della recensione. Così saprete subito per quale piattaforma è stato realizzato il titolo in questione.

Questo box contiene il punto di vista di un redattore diverso da chi ha recensito il gioco. In questo modo, il giudizio complessivo su ogni gioco sarà ancora più particolareggiato e obiettivo!



Seconda opinione

È UN INCANTO!

Che carino, Harry Potter. Impossibile non trovarlo simpatico. E questo gioco è decisamente degno di lui. Prove divertenti, combattimenti, incantesimi e grafica accattivante rendono questo GdR un'esperienza da provare. Specialmente se il piccolo mago è uno dei vostri idoli.

Info

In questo spazio avrete tutte le informazioni generali sul gioco, dal produttore al genere in cui rientra.

Pro - Contro

In due parole, i migliori punti di forza e i peggiori difetti del titolo recensito! Per avere in un attimo un giudizio rapido e complessivo!

Alternativa

Siete a caccia di giochi simili a quello recensito, o anche migliori? Date un'occhiata all'Alternativa!

Giudizio

Qui vengono esaminati i quattro parametri fondamentali di un videogioco, ovvero Grafica (come appare), Sonoro (musiche ed effetti), Giocabilità (quanto è divertente e appassionante) e Longevità (quanto a lungo ci giocherete!). Ognuno viene commentato e abbiamo anche aggiunto un voto in decimi, che ovviamente contribuisce al voto finale.

Voto Finale

Voto in decimi e commento abbinato... ecco il giudizio finale di GBM!

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Atlus
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sport/Azione
Giocatori:	1-2

PRO

- Divertente, specialmente se giocato in due.
- Un titolo ideale da portarsi in giro.

CONTRO

- Tende a stancare in fretta in modalità Giocatore Singolo.
- Non si può giocare in quattro.

ALTERNATIVA

MARIO KART ADVANCE (NINTENDO)
Non essendoci ancora molti sport di squadra da considerare sul GBA, vi consigliamo questa riedizione di un mito assoluto!



GRAFICA 7
Carina, ma niente affatto eccellente.

SONORO 7,5
Effetti e musiche appropriati al gioco.

GIOCABILITÀ 6
Poteva essere più divertente.

LONGEVITÀ 7
Stanca in modalità Singola, ma è rivalutato dal multigiocatore.

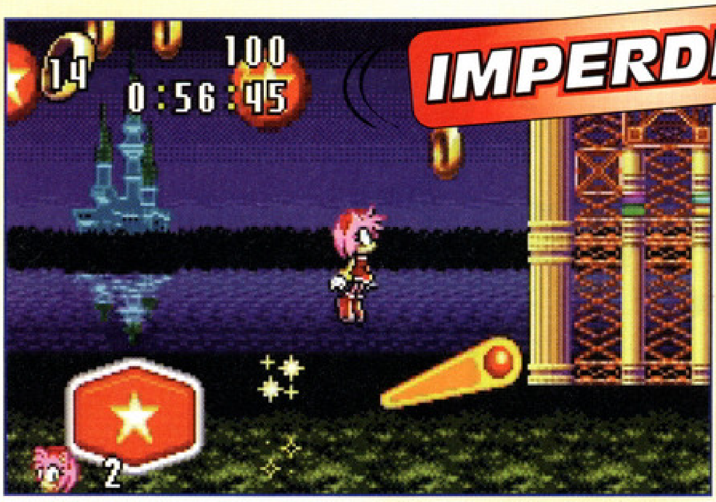
VOTO FINALE

7

Un gioco veloce e divertente, anche se poteva riuscire meglio.



IMPERDIBILE





Recensione di Franny

Sonic Advance

È VELOCE, È BLU, È UN MITO ASSOLUTO! SÌ, È PROPRIO SONIC... IN ESCLUSIVA SUL GAME BOY ADVANCE!

È la fine del mondo? Abbiamo le allucinazioni? No, è tutto vero... Sonic ha fatto il suo debutto sul Game Boy Advance! Sia che siate nostalgici membri della vecchia guardia della grande S, bramosi di nuove avventure del più famoso porcospino del mondo, sia che sentiate nominare Sonic per la prima volta (mi sembra impossibile, ma non si sa mai...), questo titolo soddisferà ogni vostro desiderio, dalla grafica alla giocabilità alla longevità. Certo, cosa potevate aspettarvi se non un capolavoro senza precedenti dai ragazzi del Sonic Team?

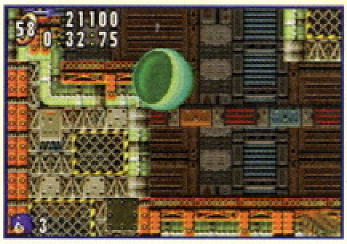
Come sempre nelle avventure di Sonic, il malvagio (ma anche buffo, diciamolo) Dottor Robotnik ha di nuovo ideato un folle piano per conquistare il mondo, perciò, ancora una volta, si tratta di una velocissima crociata contro il tempo del mitico porcospino blu, che, insieme ai suoi altrettanto famosi amici, dovrà portare il terribile scienziato al fallimento! Si tratta di un'avventura totalmente nuova, creata appositamente per il Game Boy Advance. In effetti, la missione presenta nuove versioni di livelli classici, ed è chiaro che chi conosce *Sonic* si troverà subito a suo agio in un mondo che non è cambiato nelle sue caratteristiche fondamentali (salti, velocità da brivido, anelli dorati da conquistare), ma l'avventura è anche piena di fantastiche innovazioni.
Per la precisione, posso cominciare col dirvi che sono stati aggiunti tre degli speciali alleati di Sonic per godersi ancora di più il gioco e aggiungere longevità alla



Attenzione alle api e agli altri volatili: toglieteli di mezzo prima che lo facciano loro!



Una delle migliori mosse aggiunte Sonic è la capacità di scivolare velocissimo lungo le barre metalliche: basta premere L e R!

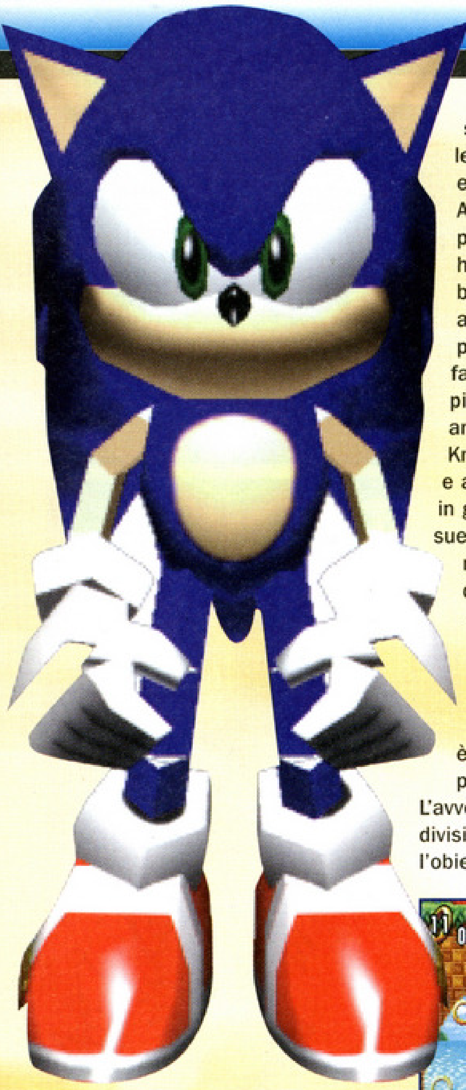


La grafica di questo piccolo capolavoro spreme al massimo le possibilità del GBA!



Lo stile di Sonic è inconfondibile. Ancora non ci siamo abituati a vederlo sullo schermo dell'Advance!





storia. Abbiamo così Tails, il leale volpacchiotto, Knuckles, echidna forte e misteriosa, e Amy, dolcissima riccetta dal pelo rosa (che probabilmente ha una cotta per il nostro eroe blu). Ognuno di essi ha le sue abilità speciali che permetteranno di superare più facilmente certi quadri piuttosto che altri, e tutte sono animate con splendidi dettagli. Knuckles può volare, dare pugni e arrampicarsi sui muri, Tails è in grado di planare grazie alle sue due code, Amy schiaccia i nemici con il suo martello dell'amore (che nome assurdo!!!) e naturalmente Sonic li supera tutti come un lampo, a velocità mai viste su una console portatile! Dai tempi del Game Gear ne è passata di acqua sotto ai ponti...

L'avventura si compone di sei atti divisi in due parti e, ovviamente, l'obiettivo finale è quello di dare una seria lezione a quel mascalzone di Robotnik.

È difficile restare tranquilli e non cominciare a saltare di gioia, quando ci si trova di fronte alla spettacolare cura dei dettagli applicata a ogni centimetro di gioco, dalla prima scena fino alla resa dei conti finale. Ogni nemico che batterete libererà un adorabile, simpatico animaletto, e pensate che anche questi esserini tanto piccoli sullo schermo sono tuttavia perfetti in ogni particolare e non crederete ai vostri occhi quando li vedrete gironzolare nei vari livelli. E, a proposito, che livelli! Non solo stupendi, ma anche vastissimi, ognuno di loro è come un gigantesco Everest da scalare. Sono zeppi di segreti,





Il gioco è velocissimo, proprio come ci eravamo aspettati! Beh, si è mai sentito che Sonic potesse essere lento???



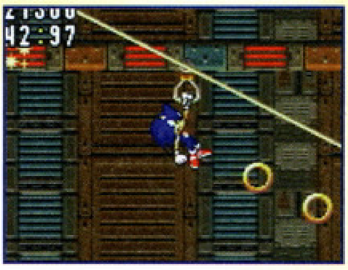
I livelli vi stupiranno per il loro splendore e la dovizia di particolari con cui sono costruiti.

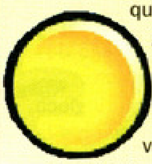




Preparatevi a fare salti spettacolari come questo!









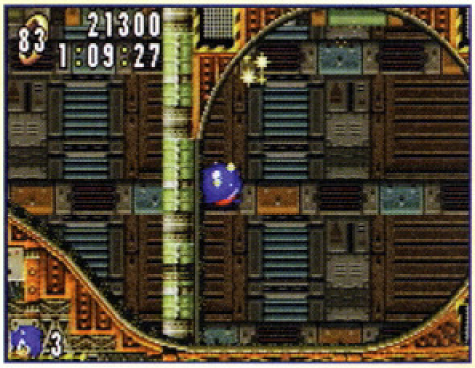
PASSAMI IL CHAO...

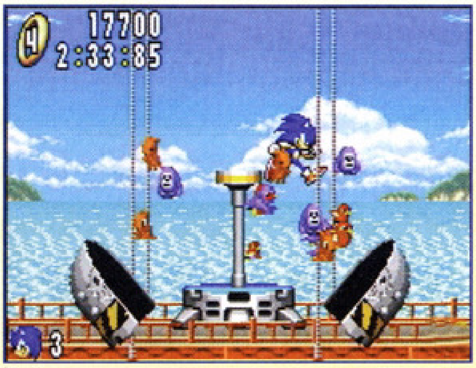
Se non vi siete più avventurati nel mondo di *Sonic* dai tempi del vecchio *Master System*, queste strane piccole creature probabilmente non vi diranno niente. Ma i Chao (la pronuncia è "ciao") aggiungono una dimensione totalmente nuova ai giochi di Sonic. Avrete infatti la possibilità di allevarli, facendoli evolvere, nutrendoli con i loro frutti preferiti e coccolandoli per farli essere felici. Nella versione GBA potrete allevarli usando gli anelli che raccoglierete, sia nel gioco principale che nei due mini-giochi, per comprare cibo e divertimenti, aumentando così la loro capacità di volare, nuotare e correre. Dopodiché, potrete trasferirli in *Sonic Adventure 2* per il GameCube e provare tanti mini-giochi! Una volta caricati sul GameCube, sono pronti a mettere alla prova le loro capacità nelle molte gare disponibili. Ma attenzione: se li lasciate avvicinare dal Dr. Robotnik, diventeranno cattivi e non c'è rimedio a questo! Siete stati avvisati!















scorciatoie, pericoli e ricompense: ci vorrebbe un giorno intero per tracciare la mappa di un uno solo di essi! Particolarmente notevole è il quadro del Casinò: l'ambiente è ricostruito alla perfezione, con ogni flipper, slot machine e luce colorata al suo posto. Non si era mai visto niente di così curato sul Game Boy Advance fino a questo istante. Qualcuno ha affermato che il gioco è troppo facile. In realtà non me la sento di appoggiare questa corrente di pensiero. È vero che quando avrete completato il gioco la prima volta (e l'impresa tirerà fuori un buon numero di imprecazioni anche al giocatore più abile), sarà sempre più facile finirlo le volte successive, ma ogni personaggio ha un proprio livello di difficoltà (con Knuckles o Sonic sarete avvantaggiati e per i migliori tra voi sarà come bere un bicchier d'acqua, ma provateci con Amy! La povera porcospina non è neanche capace di colpire i nemici e di correre!!!), senza contare le opzioni di difficoltà generale del gioco e i bonus nascosti. Non è sufficiente? Bene, se siete così bravi da aver completamente esaurito il gioco principale, cosa ne dite di una portentosa sezione "Sfida a Tempo", che vi permette di correre per tutti i livelli con tutti i personaggi? E poi, c'è anche la sezione dei Chao, che potrete allevare con gli oggetti

I MAGNIFICI QUATTRO





Sonic

Il velocissimo fenomeno blu protegge Mobius dalle mire di Robotnik da ormai più di un decennio! Ed è ancora sulla cresta dell'onda! C'è una disputa annosa su di lui, ci si domanda ancora se sia un istrice o un porcospino (vale a dire un riccio!). Noi siamo convinti che la risposta giusta sia la seconda: il riccio si appallottola, l'istrice no (e spara gli aculei!).





Tails

Il fido compagno di Sonic può volare per brevi tratti grazie alla sua coda rotante, ma si stanca presto, quindi attenzione a dove atterrate. Per fortuna, è dotato anche di un colpo pericoloso. Molto utile per raggiungere le aree segrete, è però più vulnerabile agli attacchi. Nessun dubbio su di lui, è proprio una volpe!





Knuckles

Knuckles è freddo e deciso, ed è di certo il più preparato di tutti. Può volare, arrampicarsi, dare pugni ai cattivi e colpire qualsiasi cosa. La scelta perfetta per i principianti. Ah, è un'echidna! E cosa diavolo è un'echidna? Uno strano animale come quello che vedete nella foto, che vive solo in Australia.

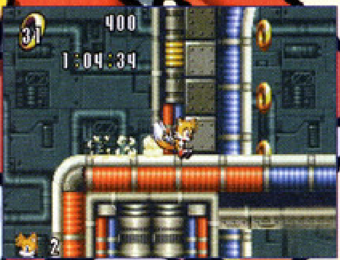




Amy

La giovane ed esile riccetta terribilmente affezionata a Sonic rappresenta una vera sfida: non sa correre molto velocemente né distruggere i nemici e questo la lascia esposta a ogni genere di attacco. Ma è provvista di un martello per difendersi e premendo A le farete fare un mega-salto.







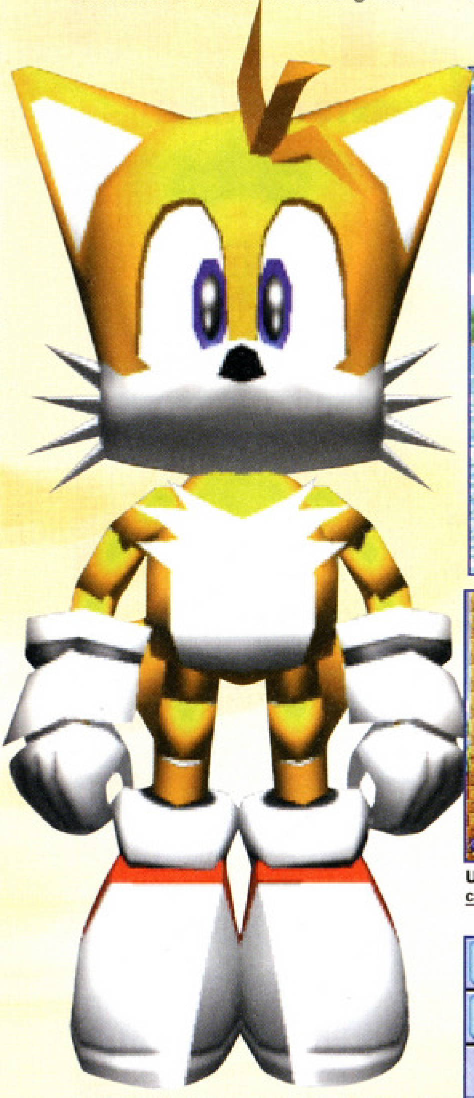
trovati durante l'avventura, e addirittura trasportare tra il Game Boy Advance e il GameCube (se siete così fortunati da averne già uno!). Se ancora non vi basta, collegatevi con qualche amico per divertirvi con uno dei tre giochi multigiocatore, e non resterete delusi! Se avete un'unica cartuccia, potrete scegliere Sonic o Tails per cimentarvi in una corsa mozzafiato e raccogliere più anelli possibili. Ci sono oggetti sparpagliati in giro che vi aiuteranno a sconfiggere il vostro avversario, e con solo due minuti a disposizione per raccoglierli tutti, la situazione potrebbe farsi veramente bollente! Così avviene anche nell'altro gioco per cui serve una sola cartuccia: una corsa fino alla fine di ognuno dei 12 livelli principali. Ma è quando avete due o più cartucce che ha inizio il vero divertimento: oltre a poter scegliere il personaggio, potrete partecipare alla Corsa dei Chao, simile a quella degli anelli, ma con in più la scelta dell'arena, e questa volta dovrete impossessarvi di un piccolo Chao, ed evitare che il vostro nemico ve lo strappi via! Insomma, dovete essere dannatamente difficili da accontentare se *Sonic Advance* non vi ha soddisfatto appieno! Il Sonic Team si merita un calorosissimo benvenuto sulla nostra console portatile preferita!



Seconda opinione

UN RICCIO ALLA CONQUISTA DEL GBA!

Ho sempre amato Sonic e il mio sogno era proprio di vederlo comparire prima o dopo su una console Nintendo. Ai vecchi tempi sembrava impossibile, e invece... adesso mi ritrovo con due titoli su due diverse console! E per giunta sono anche connessi! A parte questo, Sonic Advance è un platform bellissimo, assolutamente imperdibile per chiunque. Non fatevelo sfuggire, perché commettereste un grosso errore!







Una volta partito non c'è modo di fermarlo, come sanno tutti i suoi fan!



Concludere il gioco nei panni di Amy sarà la sfida di tutti i giocatori esperti.



Potete provare questo gioco di memoria per raccogliere gli anelli per i Chao. Dove stava il dolce? Ah, il birichino l'ha spostato!







Nonostante il cartello di pericolo, il nostro eroe procede tranquillo.

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Sonic Team
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform
Giocatori:	1-4

PRO

- È Sonic ed è su GBA!
- Grafica meravigliosa.
- Divertentissimo e pieno di sfide diverse.
- Si può giocare con gli amici e collegare al GameCube.

CONTRO

- Il sonoro è un po' fastidioso.

ALTERNATIVA

MARIO ADVANCE 2

Non è ancora arrivato, ma è la risposta diretta della Grande N a questo capolavoro. Conversione del classico e stupendo titolo per SNES di Mario, non ci deluderà di sicuro.



GRAFICA 10

Sonic Team ha dato il massimo: ogni cosa è straordinaria.

SONORO 9

La musica è un po' fastidiosa, ma gli effetti sono grandiosi.

GIOCABILITÀ 9,5

Quattro personaggi diversi, tanti livelli, comandi intuitivi... il Paradiso!

LONGEVITÀ 10

Ragazzi, questo gioco è infinito!

VOTO FINALE

10

Ancora una volta è stato chiarito: i ragazzi del Sonic Team sono geniali!







IMPERDIBILE

Recensione di Stellina

Monsters, Inc.

IL CAPOLAVORO DISNEY/PIXAR OTTIENE UN TITOLO GBA CHE GLI RENDE DECISAMENTE GIUSTIZIA!

Molto, troppo spesso, i lungometraggi targati Disney vengono trasformati in platform banali e privi di mordente, incapaci di regalarci (come invece dovrebbero) quelle emozioni che abbiamo provato al cinema.

Perciò, è stato con un po' di timore che mi sono accostata a questo lavoro della THQ realizzato per il Game Boy Advance e dedicato al nuovo divertentissimo film dei creatori di *Toy Story*. Ma, fortunatamente, tutti i timori si sono rivelati infondati! Finalmente, un titolo Disney è stato trasformato in un gioco degno di questo nome! *Monsters, Inc.* per il GBA è stracolmo di sfide eccitanti, visuali grandiose ed effetti speciali impressionanti. C'è ancora il solito sistema di password per il salvataggio (che barba!), ma per fortuna è stato collegato alla possibilità di continuare l'avventura dal punto in cui si è fallito l'obiettivo, per non parlare dei numerosi bonus e codici segreti, perciò questa volta andare avanti non sarà un gran problema. Mentre controllate Sulley, che tenta di riportare a casa la piccola Boo dopo aver recuperato tutti i pezzi della sua porta distrutta (e nel contempo di evitare antipatici faccia a faccia con umani infetti), ci sono miriadi di mosse splendide da perfezionare: un ruggito e un super-ruggito (che si ottiene dopo aver raccolto molte caramelle), una potente pistola “crea paura” che fa sparire qualsiasi cosa sullo schermo, salti giganteschi, passi striscianti e ogni altro tipo di meraviglie esilaranti. Il tutto si svolge con la struttura di un classico platform a scorrimento laterale, a cui è stata però aggiunta la terza dimensione su tre livelli. Questo vuol dire che potrete nascondervi dagli inseguitori e cercare oggetti nascosti negli sfondi. L'unico piccolo inconveniente di questo intrigante sistema di gioco è che talvolta diventa un po' difficile muoversi con precisione, e questo può diventare fastidioso nei livelli più avanzati del gioco, dove un passo falso può condurvi a una fine prematura della vostra missione. La dolcissima e pestifera Boo è comunque sempre pronta a distribuire bonus extra, naturalmente dopo che vi sarete presi il disturbo di trovarle almeno un giocattolo per ogni livello. Nascosti nei 20 enormi livelli potrete anche trovare slitte e sci, che vi faranno provare l'emozione di una velocissima corsa sulla neve, dove solo chi dimostrerà di avere













Attenzione ai tipi che cercano di fermarvi! Spaventateli con un bel ruggito!

PUZZLE

La sfida che attende Sulley è di ritrovare tutti i pezzi di una porta rosa, triturata dai mostri cattivi. Trovare i frammenti sparsi su ogni livello può essere una vera impresa, e una volta che li avrete, dovrete riappiccicarli insieme in un mini-gioco addizionale, prima di affrontare uno dei cinque infidi boss. Far combaciare i pezzi può risultare davvero difficile, specialmente se avete un minuscolo indefinibile pezzo da inserire in un immenso spazio vuoto… e non c'è modo di ritirarsi!





Sulley vince le Olimpiadi invernali 2002 e nessuno se ne accorge.



riflessi prontissimi sarà in grado di regolare la propria andatura su quella della valanga che vi insegue e raccogliere il maggior numero possibile di caramelle. Non ci sono opzioni multigiocatore per mezzo del cavo Link, il che è un vero peccato, ma troverete sempre una nuova sfida ad attendervi dietro l'angolo e non importa quale difficoltà sceglierete, si tratta di un giochetto straordinariamente divertente e ben congegnato. Se non vedete l'ora di rivivere le avventure di Sulley che vi hanno fatto morire dal ridere al cinema, questa è la vostra grande occasione!





Potersi muovere per lo schermo utilizzando anche la profondità è davvero un fatto divertente, ma ci vorrà un po' per abituarcisi.



Seconda opinione

UN NETTO MIGLIORAMENTO

Lo devo dire, il gioco non vi offrirà davvero molte opzioni extra. Non si possono collegare i GBA per giocare in cooperativa o contro gli amici, non ci sono mini-giochi da fare in compagnia e neppure una sequenza finale! Ma bisogna ammettere che *Monsters & Co.* è veramente divertente, e questo rappresenta un nettissimo miglioramento rispetto a tutti gli altri platform targati Disney!

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	THQ
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform
Giocatori:	1

PRO

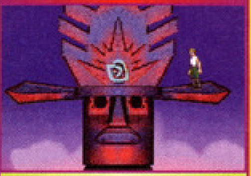
- Effetti sonori strepitosi e dialoghi campionati si uniscono a una magnifica grafica.
- Un'avventura originale, piacevolmente confezionata, con una marea di bonus nascosti!

CONTRO

- Talvolta può risultare difficile e frustrante.
- Purtroppo, una volta completato il gioco, si riparte dall'inizio come se nulla fosse successo.

ALTERNATIVA

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE (THQ)
Serve solo a ricordarvi quanto è netto il miglioramento: *Atlantis* era piuttosto bruttino, eh?



GRAFICA 10
Personaggi resi in maniera deliziosa e ambienti spettacolari.

SONORO 8
Le musiche sono talvolta irritanti, ma gli effetti sonori sono fantastici!

GIOCABILITÀ 9
Sfide continue, tantissime mosse e bounus da scoprire!

LONGEVITÀ 5
Difficile da finire, non ci sono opzioni extra una volta completato.

VOTO FINALE

9

Un trionfo di proporzioni mostruose!

Monsters, Inc.

PIÙ CHE SPAVENTARE, QUESTA VERSIONE GBC ANNOIA UN PO'.

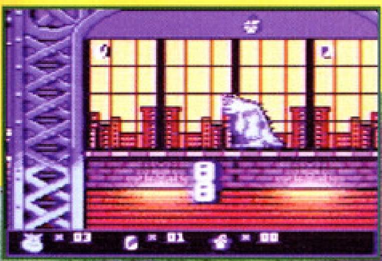


Quando leggerete queste righe avrete probabilmente già visto l'eccellente *Monsters & Co.* al cinema. Il film mi ha divertito tantissimo, quindi non appena in redazione sono arrivate le due versioni per le nostre console portatili preferite, mi aspettavo un vero schianto. Purtroppo, mentre la versione GBA è stata decisamente all'altezza delle aspettative, lo stesso titolo per GBC si è rivelato in parte un'occasione mancata. Scopriamo perché.

Il gioco vi pone nei panni di Sulley, il miglior lavoratore della società Monsters, Inc., che si occupa di spaventare gli umani facendo periodiche visite nel loro mondo. Ma la missione di Sulley questa volta è diversa: deve recuperare i pezzi dispersi della porta della stanza di una bimba e riportarla sana e salva a casa. Il tutto attraverso dieci livelli d'azione platform in puro stile cartoon.
Per quanto riguarda la grafica, il gioco raggiunge un ottimo risultato. Sulley è animato veramente bene e le diverse scene sembrano tutte adeguate al soggetto. Sfortunatamente, le cose cambiano leggermente in peggio sul fronte della giocabilità. È fondamentalmente un comunissimo platform e il Game Boy Color non è a corto di giochi del genere. La massa di creature spaventose che incontrerete è spassosa per un po', ma finirete per stancarvi presto. Per dirla tutta, diventa noioso troppo presto, e difficilmente avrete la costanza e la pazienza di finirlo. Poiché sul Game Boy Color ci sono tanti altri esempi di platform riusciti in modo molto migliore, direi che la versione per Game Boy Advance questa volta ha stravinto. Tuttavia, vale la pena di dargli un'occhiata, se siete assolutamente appassionati del genere e i platform di ogni tipo sono il vostro passatempo favorito. Ma solo in questo caso, io vi ho avvertito!









Sulley è uno dei personaggi più simpatici visti negli ultimi tempi!



Ogni luogo è raffigurato con graziosi dettagli. In alcuni tratti è come guardare un cartone animato... anche se non dei migliori!

Seconda opinione



NON C'È STORIA

Monsters & Co. è un film veramente esilarante, ma il gioco non riesce a catturare l'umorismo del lungometraggio in alcun modo. Scorrazzare in giro a spaventare tutti è abbastanza divertente all'inizio, ma dopo un'ora o due scoprirete che la ripetitività del gioco è terribile. Vi consiglio di risparmiare i soldi e di andare piuttosto a vedere la divertentissima produzione Disney/Pixar.



VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	THQ
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform
Giocatori:	1

PRO

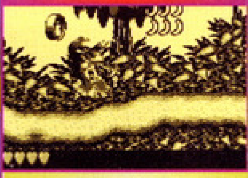
- La grafica è abbastanza graziosa e le varie scene sono ben fatte.
- I livelli di sfida vi faranno giocare per secoli!

CONTRO

- Diventa tutto abbastanza noioso dopo un po'... Da russare.
- Ci sono tonnellate di giochi migliori disponibili su GBC.

ALTERNATIVA

DONKEY KONG COUNTRY (NINTENDO)
È considerato uno dei titoli più belli su GBC... Se non lo avete, siete degli scimmioni!



GRAFICA 8
Bella e colorata, con personaggi grandi e ben animati.

SONORO 7
La musica non è indimenticabile e gli effetti sonori sono un po' blandi.

GIOCABILITÀ 7
I controlli sono reattivi e i livelli sono ben disegnati.

LONGEVITÀ 6
Ci sarebbe una bella sfida da sostenere, ma diventa presto noiosa.

VOTO FINALE

7

Non è un brutto gioco, ma ci sono titoli molto più validi.

IMPERDIBILE

Golden Sun



UN PICCOLO CAPOLAVORO APPRODA SULL'ADVANCE: I FAN DEI GdR POSSONO INIZIARE A ESULTARE!





C'erano una volta i mitici GdR fantasy per SNES. Chi di voi ha avuto la fortuna di giocare ai primi capitoli di *Final Fantasy* su quella gloriosa console o quel capolavoro (sempre targato Square) che era *Legend of Mana*, sa di cosa sto parlando. E adesso, quel magico mondo perduto sta tornando in vita sul nostro GBA. Come? Con un Gioco di Ruolo vasto, coinvolgente e dalla grafica spettacolare. Il suo nome? *Golden Sun*.

L'idea di riportare in vita lo schema classico dei GdR che si erano visti sul Super Nintendo è vincente. La bellezza di quei titoli era data da una combinazione di trama profonda, combattimenti esaltanti, grafica piacevole, musiche epiche e personaggi indimenticabili. E tutto questo è garantito dal nuovo titolo Nintendo/Camelot, che ha anche il vantaggio non indifferente di poter essere trasportato comodamente in giro. E, coinvolgente com'è, vi troverete a giocarci dappertutto, senza accorgervi del passare del tempo. Ed è proprio questo il bello di *Golden Sun:* lasciarsi coinvolgere dalla storia, gioire per i livelli guadagnati dai personaggi del gruppo, scegliersi le armi e ululare senza ritegno per l'ennesimo incontro casuale che vi separa dal boss del sotterraneo che state esplorando… tutto questo e molto di più, come ben sanno i veri appassionati di questo intramontabile genere. In *Golden Sun*, vi ritroverete nei panni di Isaac, un giovane guerriero deciso a salvare l'equilibrio del mondo dallo scellerato tentativo di riportare nelle terre di Angara e Gondowan i devastanti poteri dell'alchimia da parte dei malvagi di turno (che oltretutto, hanno anche rapito due dei suoi amici!). Per fare ciò, avrete a disposizione l'aiuto del vostro migliore amico Gareth e di altri personaggi che incontrerete lungo il cammino, oltre alle vostre abilità di combattimento e di magia. Quest'ultima è chiamata Psynergy e vi permetterà di compiere molte azioni utili, come leggere nella mente delle persone che incontrate, spostare oggetti e attaccare i nemici. In più, avrete anche la possibilità di incontrare delle simpatiche e potentissime creature chiamate Djinn. Esse sono legate agli elementi alchemici (Terra, Aria, Acqua, Fuoco) e potenzieranno incredibilmente le vostre caratteristiche e abilità. Tutto questo con una grafica strabiliante, che vi stupirà per la sua bellezza e i particolari con cui ogni ambiente è ricostruito. Per non parlare delle schermate di combattimento, in cui la visuale cambia, dandovi l'occasione di attaccare i vostri nemici utilizzando la tattica che preferite (e con effetti speciali che vi lasceranno a bocca aperta). Aggiungeteci la possibilità di sfidare il gruppo di eroi di un vostro amico per mezzo del Cavo Link, oppure di riprovare a combattere contro qualsiasi nemico che abbiate incontrato nel corso della storia, e capirete perché vi sto dicendo che questo è un titolo assolutamente imperdibile!



I combattimenti sono spesso dovuti ai numerosissimi incontri casuali mentre viaggiate, quindi tenetevi pronti!



Ecco la mappa del mondo che dovrete esplorare. Sono due continenti giganteschi e l'avventura è altrettanto vasta!



LOTTA SPIETATA

Il sistema di combattimento di questo gioco non è in tempo reale (come *Zelda*, per capirci), ma basato sui turni. Questo vuol dire che avrete il tempo di scegliere con calma quali azioni compiere contro i nemici, se usare la Psynergy, un oggetto (per curare un personaggio, ad esempio), le vostre armi o magari i piccoli Djinn! Sì, perché le simpatiche creaturine vi permetteranno di realizzare colpi fenomenali e potentissimi, anche da vedere!





Seconda opinione

RITORNO AL PASSATO

Un tuffo nei bei tempi del Super Nintendo con grafica migliorata, musiche splendide e una simpatica storia da vivere nei panni di giovani eroi armati di spada e poteri magici. Se l'idea vi fa saltare di gioia, *Golden Sun* è il vostro gioco. E forse potrebbe farvi impazzire anche se fino a questo momento avete snobbato i Giochi di Ruolo!

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Nintendo/Camelot
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	GdR
Giocatori:	1

PRO

- Grafica e sonoro spettacolari.
- Possibilità di sfidarsi in duello con gli amici.
- Un'avventura lunga e piacevole.

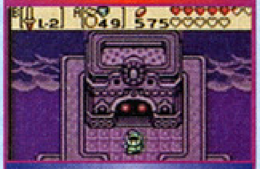
CONTRO

- La trama potrebbe deludere nel finale.
- I continui scontri casuali possono irritare chi non ci è abituato.

ALTERNATIVA

ZELDA: ORACLE OF SEASONS/ORACLE OF AGES (NINTENDO)

È un tipo diverso di GdR, più basato sull'azione, ma è un capolavoro e costituisce una valida alternativa per chi ancora non è passato alla potenza del GBA.



GRAFICA 9
Decisamente splendida e curata in ogni dettaglio.

SONORO 9
Le musiche sono epiche e gli effetti appropriati.

GIOCABILITÀ 8,5
Il gioco è profondo e vasto mai troppo difficile.

LONGEVITÀ 8,5
La storia è lunga e potrete combattere contro i vostri amici.

VOTO FINALE

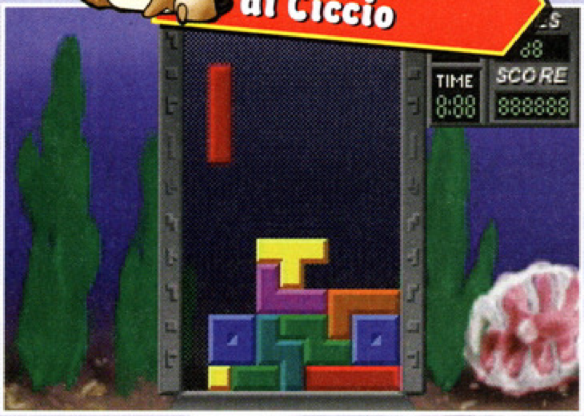
9

Un Gioco di Ruolo da non perdere assolutamente!



Recensione di Ciccio





IMPERDIBILE

Tetris Worlds

IL PUZZLE PIÙ ESALTANTE DELL'UNIVERSO È DI NUOVO FRA NOI!

È mai esistito un passatempo più duraturo, trascinante ed esaltante di *Tetris*? Ma certo che no! È sempre stato il puzzle più giocato al mondo. E nonostante giochi divertenti come *Denki Blocks* siano stati capaci di seguirne le orme con grande bravura, è bello sapere che il classico della Nintendo è finalmente disponibile per Game Boy Advance!

Per molti versi, questo è un aspetto completamente nuovo di *Tetris*, almeno per quanto riguarda le console portatili. Ci sono moltissime opzioni da provare, anche se, lo diciamo, la modalità classica giocata alla buona vecchia maniera è sempre la più divertente! E in più, vi potrete godere gli sfondi meravigliosi e le mitiche musiche che tutti conoscono, rese al massimo dal sonoro del GBA: tra le nuove modalità, potete provare "Sticky" (dove alcuni blocchi colorati si amalgamano, rendendo la sfida più complicata), "Fusion" (dove i blocchi atomici vanno uniti ai blocchi di fusione), "Hot Line" (dove abbattere linee a determinati livelli vi farà guadagnare dei punti in più), e ancora tante altre. Si tratta di un gran bel corredo al fantastico gioco originale.

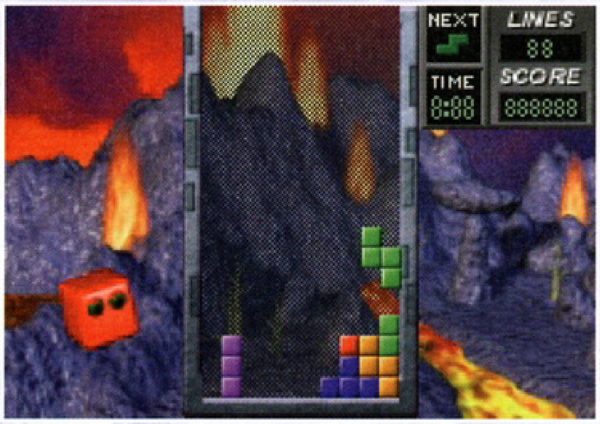
Un altro aspetto positivo di questa versione avanzata del vecchio classico è la presenza dell'opzione multigiocatore, che garantisce longevità al gioco e divertimento assicurato per voi e i vostri amici. Senza nulla togliere alla modalità singola, che rimane un passatempo imbattibile! Non c'è niente da fare, questo è il puzzle definitivo che non dovrebbe mancare a nessun possessore di GBA.

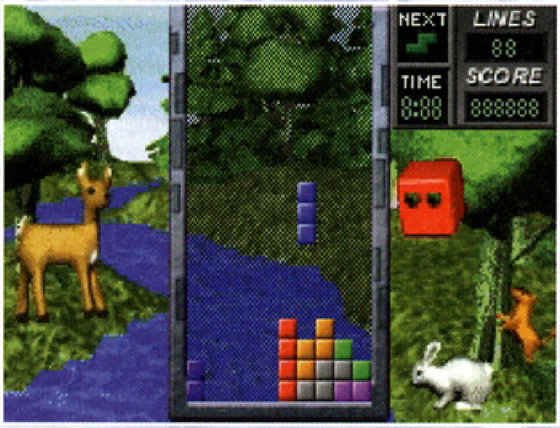


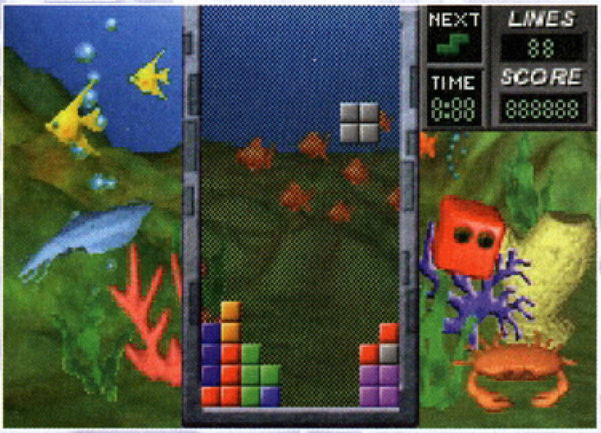
Seconda opinione

UN CLASSICO IMPERDIBILE!

È proprio vero che questo è, per dirla in parole semplici, una versione di *Tetris* ben progettata per il Game Boy Advance. Detto tra noi, non mi interessano molto tutte le opzioni disponibili: finché cadono i blocchi colorati sono felice!







VERDETTO FINALE

TETRIS WORLDS

Chi l'ha fatto?	THQ
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Puzzle
Giocatori:	1-4

PRO

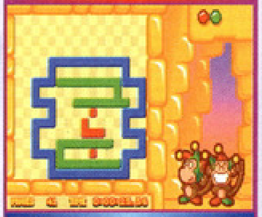
- Grafica stupenda, inclusi fantastici sfondi animati.
- Tante opzioni di gioco, anche contro gli amici!

CONTRO

- Non cambia molto rispetto alle versioni precedenti.
- Lo schermo del GBA resta pessimo, ma non è colpa del gioco!

ALTERNATIVA

DENKI BLOCKS - RAGE
Per il momento è l'unico altro puzzle per GBA da avere assolutamente!



GRAFICA 9
Tetris a colori sgargianti, con sfondi pieni ed interessanti.

SONORO 7
Ci sono tutti i brani più famosi della serie, suonati discretamente.

GIOCABILITÀ 9
Come sempre, si comincia e non si sa più quando si finisce!

LONGEVITÀ 9
È virtualmente infinito!

VOTO FINALE

9

È Tetris. Non ve lo vorrete far sfuggire, vero?

Star Wars Episode One: Jedi Power Battles

A VOLTE LA FORZA NON BASTA PER FARE UN GRAN GIOCO...

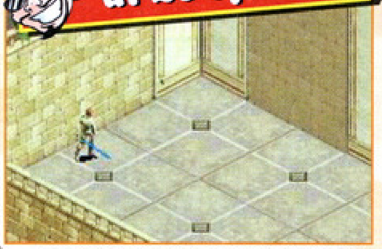
Recensione di Lo Spaccone

I fan della serie, a meno che non abbiano molto buon senso, lo compreranno. Niente e nessuno gli farà cambiare idea. Eppure, questo primo debutto della saga di *Guerre Stellari* su Game Boy Advance non si avvicina neanche lontanamente alla definizione che ho io di "bel gioco". Una cosa è certa, se avete già giocato con *Obi Wan's Adventures* sul GBC, e stavate aspettando (come me) il gradino successivo, avrete una delusione titanica.

La trama, naturalmente, è quasi la stessa del capitolo precedente, visto che ci troviamo ancora nell'ambientazione di *Episode One*. L'avida Federazione dei Mercanti ha bloccato le spedizioni al pianeta Naboo. In qualità di Jedi vi viene chiesto di neutralizzare la minaccia della Federazione e di proteggere gli interessi della Repubblica. Nel corso dell'azione salverete la principessa Amidala, aiuterete il giovane Anakin Skywalker e terminerete molti tostapane ambulanti (i famosi droni visti al cinema). Questa volta potrete scegliere fra tre diversi Cavalieri Jedi. Purtroppo, però, la vostra scelta non influenzerà affatto il gioco, né nella trama, né tantomeno nelle vostre abilità. E questo è un vero peccato. Inoltre, i livelli di azione sono soltanto due in più rispetto al capitolo per GBC (che già erano ridotti a otto). Un altro problema è causato dalla difficoltà del gioco, non dovuta al fatto che il Lato Oscuro della Forza sia particolarmente difficile da affrontare, ma perché i mondi 3D sono molto più ingannevoli qui che in *Obi Wan's Adventures*. La prospettiva finisce per avere spesso poco senso, e questo significa salti mal calibrati e conseguente perdita di preziose vite. In definitiva, il progetto è fiacco, non ci sono stacchi cinematografici, gli enigmi sono più semplici e i livelli delle navi spaziali sono stati eliminati. C'è qualche piccola sorpresa qua e là, è vero, ma non basta a salvare questo titolo. Decisamente no.



Scegliere Obi-Wan piuttosto che un altro Jedi non cambierà nulla, a parte vedere una figura leggermente differente che si muove sullo schermo.



La grafica è sicuramente ammirevole, ma non basta a farci dire che questo è un bel gioco.



Seconda opinione

RIVOGLIO LUKE SKYWALKER!

Da quando è arrivata questa maledetta seconda trilogia, la saga di *Guerre Stellari* non è più stata la stessa. Sarà che da piccola avevo una cotta per Luke (ho detto Luke, Luke Skywalker, non DUKE!), sarà che mi aspettavo qualcosa di più da questo titolo, comunque non lo consiglierei a nessuno. Se ancora non hai paura di questo terribile gioco, ti rispondo con le parole di Yoda: "Tu l'avrai... tu l'avrai!"

CHE LA FORZA SIA CON LORO

Facciamo conoscenza con i tre protagonisti dell'azione.

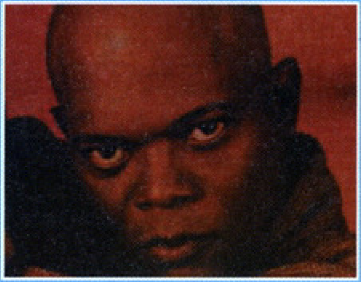
QUI-GON JINN
Venerabile Cavaliere Jedi, Qui-Gon Jinn (che fa una brutta fine nel corso di *La Minaccia Fantasma*) è un discepolo della Forza, lo scopritore di Anakin Skywalker e maestro di Obi Wan. Ha una spada laser verde.

OBI-WAN KENOBI
Obi-Wan Kenobi è l'allievo di Qui-Gon e il maestro di Anakin. Sarà accidentalmente uno strumento nella caduta dei Cavalieri Jedi, e sinceramente lo preferiamo da anziano, nel primo episodio della trilogia classica.

MACE WINDU
Un membro anziano del Consiglio Supremo Jedi, Mace Windu è soprattutto un diplomatico. Per conoscenza e controllo della Forza è pari al leggendario Yoda. Ma purtroppo, in questo gioco è esattamente uguale agli altri due Jedi.







VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	THQ/Lucasarts
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sparatutto
Giocatori:	1

PRO
- Tre personaggi da interpretare più uno nascosto da sbloccare.
- È pur sempre *Guerre Stellari*.

CONTRO
- Pochi livelli spesso ingiocabili.
- Nessuna originalità.

ALTERNATIVA
YODA STORIES (THQ)
Potete anche non crederci, ma questo è il miglior titolo dedicato a *Star Wars* che si sia mai visto su console portatile.



GRAFICA 7,5
Non c'è stato un gran salto dalla versione GBC, ma è piacevle.

SONORO 8
Effetti e musica sono buoni, ma mancano i temi originali del film.

GIOCABILITÀ 5
È uguale al precedente capitolo su GBC; controlli terribili.

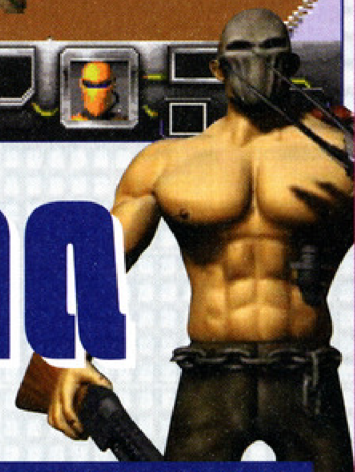
LONGEVITÀ 5
Dieci miseri livelli: lo finirete in due ore.

VOTO FINALE
6
La Forza non scorre in questo gioco!









Dark Arena

UN LABORATORIO MILITARE, MOSTRI DAPPERTUTTO E LA VOSTRA FEDELE ARMA... BENVENUTI A DARK ARENA!

L'idea iniziale della UAO, specializzata nella ricerca militare, è quella di addestrare i soldati perfetti facendoli combattere contro mostri creati con l'aiuto della genetica. Ma, guarda caso, gli esperimenti di questo tipo finiscono sempre per sfuggire al controllo e così, come avrete intuito, le terribili creature assassine si liberano. Qualsiasi forma di vita nella base viene sterminata, con l'aggravante che qualcuno ha già inviato un S.O.S. Quando la squadra di soccorso arriva, cade nell'agguato dei mutanti e fa la stessa brutta fine dei precedenti occupanti... beh, tranne un solo sopravvissuto. Indovinate di chi si tratta?

Ebbene sì, sto parlando proprio di voi. Come unico membro della squadra rimasto in piedi, dovrete trovare il modo di nuclearizzare la base dall'interno, eliminando così i mostri una volta per tutte, prima che trovino il modo di uscire e fare danni, ma ovviamente dovrete anche tirarvi fuori di lì prima che sia troppo tardi! *Dark Arena* si ingegna di seguire i passi di *Doom* e in definitiva è un notevole sparatutto in prima persona. Ci sono 20 livelli da esplorare per completare la vostra difficile missione, ognuno con aree segrete da scoprire ed enigmi da risolvere. Inutile dire che sono anche zeppi di mostri (tutti diversi) desiderosi di distruggervi, ma fortunatamente non vi mancherà un vasto arsenale di armi per difendervi! La costruzione dei livelli è accurata e varia, i colori sono brillanti e chiari (non rischierete di perdervi a causa di livelli tutti uguali o eccessiva oscurità dello schermo). Ovviamente, questo gioco è un concentrato di azione e adrenalina, secondo l'insegnamento di Doom! Ma l'opzione migliore rimane sempre la sfida all'ultimo sangue con gli amici: potrete collegare i GBA e iniziare la lotta tutti contro tutti. Con così tanti livelli da scegliere e infiniti luoghi per nascondersi, il divertimento è assicurato. Certo, non si può dire che *Dark Arena* brilli per originalità, ma se vi piace il genere, non fatevi sfuggire questa valida alternativa a *Doom*.



Questo mostro soffre il solletico, ma riusciremo ad avvicinarci abbastanza per farglielo e sconfiggerlo?



Seconda opinione

IL LATO OSCURO

Con molti mostri da affrontare e una quantità di armi da usare, *Dark Arena* è un gioco molto divertente. Senza dubbio vi metterà alla prova quando riuscirete a raggiungere i livelli più avanzati. Sicuramente è un titolo da non farvi sfuggire se siete appassionati di questo genere. In caso contrario, dimenticatevelo senza rimorsi.



IN PRINCIPIO ERA WOLFENSTEIN...

Il primo gioco ad essere definito come sparatutto in prima persona è stato *Wolfenstein 3D*, a cura di iD Software (la stessa casa che ha dato vita a *Doom*). Il gioco è uscito per PC nel lontano 1992: lo scopo era infiltrarsi in una fortezza nazista ed eliminare le guardie che vi davano la caccia, il tutto con una visuale e un concetto di gioco rivoluzionari. Il successo di massa venne con *Doom*, realizzato l'anno successivo, e poi il fenomeno è scoppiato, e i suoi effetti perdurano ancora oggi. Da Quake a *Duke Nukem* ai più recenti *GoldenEye* e *Perfect Dark*, il genere non è mai tramontato.





I nemici sono forti come al solito, ma purtroppo sono anche intelligenti!

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	THQ
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sparatutto
Giocatori:	1-4

PRO

- Grafica notevole e soprattutto chiara e luminosa.
- Azione a tonnellate per gli amanti del genere.

CONTRO

- Non c'è un briciolo di originalità.

ALTERNATIVA

DOOM (ACTIVISION)

Un gioco brillante con un mucchio di armi, livelli e nemici per testare le vostre abilità. L'originale!



GRAFICA 8
Elementi grafici chiari e molti livelli da esplorare. Animazioni di serie A.

SONORO 6.5
Effetti sonori sensati per le armi, ma niente di spettacolare.

GIOCABILITÀ 8,5
I controlli sono semplici, intuitivi e ben disposti. Molto divertente!

LONGEVITÀ 8
20 livelli complessi e possibilità di usare il cavo link. Ottimo!

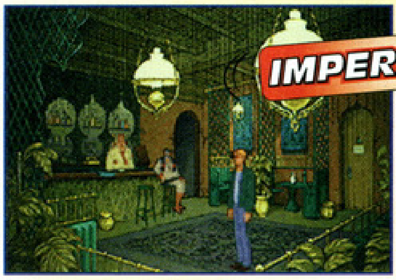
VOTO FINALE

8

Uno sparatutto veloce con buona grafica e opzioni multigiocatore!

Broken Sword: Shadow of the Templars

LA PRIMA AVVENTURA PUNTA E CLICCA PER GAME BOY ADVANCE... UN CAPOLAVORO!



IMPERDIBILE



Un giovane americano con una massa incolta di capelli biondi (un po' come me, insomma) è seduto all'esterno di un caffè parigino e sorseggia un caffè. Un clown che fa giochi di destrezza si avvicina. D'improvviso, questa scena tranquilla è sconvolta dall'esplosione di una bomba... ecco come inizia la vostra avventura! Una spettacolare avventura che vi vedrà coinvolti in un'incredibile teoria del complotto con protagonisti i misteriosi Templari...

Voi impersonerete George Stabbart, il giovane di cui sopra, e dovrete districarvi in un terribile intrigo, che risale fin nel Medioevo, ai tempi delle crociate e del nobile ordine dei Cavalieri del Tempio. Nel presente momento storico, oscure forze naziste tentano di attuare un piano criminoso contro la società e l'unico che può tentare di fermarle è proprio George, detective improvvisato e contro la sua volontà, ma pieno di risorse (e ovviamente aiutato da voi!). Insieme a lui, dovrete scoprire indizi importanti, addentrarvi sempre di più in una storia complessa e avvincente, viaggiare per il mondo ed evitare i pericoli a cui necessariamente sarete esposti. All'inizio avrete a disposizione soltanto la vostra conoscenza basilare del francese, una tazzina da caffè rotta e tutta la vostra astuzia, ma pian piano la trama inizierà a svelare i suoi misteri. Questa classica avventura è la riedizione di un vecchio successo per PC e si avvicina in modo impressionante all'originale, addirittura con dei miglioramenti nella giocabilità. Ad esempio, il vecchio videogioco era un classico punta e clicca, ma è stato sostituito dal movimento libero per il protagonista, evitando ore di infinito cliccare sullo schermo alla ricerca di un indizio nascosto. Semplicemente, guiderete il nostro giovane eroe attraverso le strade di Parigi (riprodotte con estrema dovizia di particolari) parlando con testimoni e altre persone e cercando indizi utili alla scoperta dei segreti dei Templari. Se siete dei nostalgici delle vecchie mitiche avventure e siete cresciuti in compagnia di Gabriel Knight e Guybrush Threepwood (rispettivamente protagonisti della serie di *Gabriel Knight* e di *Monkey Island*), questa sarà per voi una fantastica sorpresa. Una trama avvincente e la possibilità di risolvere enigmi esaltanti sono i punti di forza di questa come di tutte le avventure. Non la consiglierei a chi si esalta unicamente nell'azione più scatenata, ma, essendo anche un fan sfegatato del genere, sono davvero felice di accogliere questo mitico titolo sul Game Boy Advance!



Seconda opinione

GEORGE STABBART COME GABRIEL KNIGHT

Ragazzi, non ci volevo credere! Io le avventure grafiche le ho provate tutte, eppure questa mi era sfuggita. Avere la possibilità di giocarla sul GBA è stata una vera rivelazione! È una splendida storia da giocare e non la dimenticherete facilmente. Come ha detto anche Sven, questo è il titolo da non perdere e io ci sto già giocando... Ora mi aspetto una versione GBA di *Gabriel Knight* e a quel punto sarò davvero soddisfatta!



Le cameriere parigine interessano a George molto più dei segreti dei Templari...

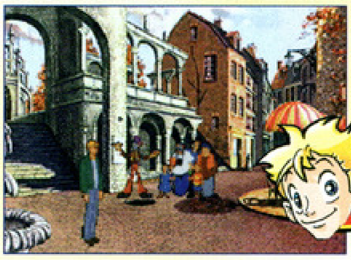
ATTENTI AL BUG!

Attenzione, ragazzi! Proprio mentre stavamo ultimando questa recensione, abbiamo scoperto che c'è un bug nella cartuccia di *Broken Sword*, un errore che potrebbe bloccarvi e costringervi a ricominciare il gioco! Quindi, seguite attentamente quello che vi dico: non andate assolutamente in Spagna prima di essere stati in Siria. Altrimenti, vi troverete in un vicolo cieco e dovrete iniziare tutto da capo! Siete stati avvisati!



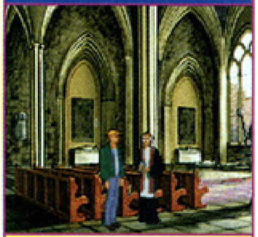






Recensione di Sven

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Bam! / Revolution
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Avventura
Giocatori:	1

PRO

- Ha una trama meravigliosa.
- Ha Ripropone il mitico genere delle avventure grafiche
- Ha Grafica e sistema di gioco fenomenali.

CONTRO

- Non è indicato a chi vuole solo l'azione.

ALTERNATIVA

Non ce ne sono! Per il momento, gli appassionati del genere possono divertirsi unicamente con Broken Sword, ma... non è poco!

GRAFICA 9

Pulita, ricca di dettagli, uguale all'antica versione PC!

SONORO 8

Musiche suggestive e perfette per l'atmosfera.

GIOCABILITÀ 9,5

Perfino migliorata rispetto alla versione originale.

LONGEVITÀ 8

La trama è complessa e l'avventura è lunga.

VOTO FINALE

9

Chi ha detto che il genere dell'avventura è morto? Si erano sbagliati di grosso!



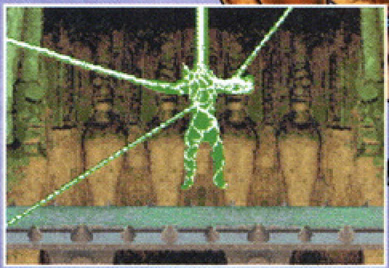
Mortal Kombat Advance



IL PICCHIADURO PIÙ VIOLENTO DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI ARRIVA SU GBA... MA CHE DELUSIONE!

Chi non ricorda, ai tempi del Super Nintendo e del MegaDrive, uno dei picchiaduro più violenti della storia? La serie di *Mortal Kombat* deve sicuramente la sua fama allo smodato uso del sangue, alle sue famose "Fatality" e ai personaggi digitalizzati, che sembravano veri.

La storia è andata avanti a lungo, e i più improbabili lottatori di tutti i tempi hanno continuato a sfidarsi fino alla morte in una saga che adesso ha trovato il suo posto anche sul GBA. Peccato che, nonostante il titolo si basi sull'ultima versione di *Ultimate Mortal Kombat 3,* non sia davvero un gioco molto piacevole.
Purtroppo, i difetti di questa versione GBA sono davvero troppi per passarci sopra. Ci sono 23 personaggi tra cui scegliere per combattere contro una lunga serie di avversari, sino al nemico finale, ma in molti casi le differenze non si vedono.
In più, è disponibile una sola Fatality per ciascun personaggio. Potrei anche soprassedere, ma è anche impossibile portare a termine le mosse in maniera normale! Questo picchiaduro era già piuttosto difficile da controllare nelle sue precedenti versioni su console, ma il GBA non è assolutamente una buona piattaforma per lui, o, se vogliamo dirla tutta, il titolo non è stato trasferito come avrebbe dovuto, e ne soffre parecchio. Il risultato è che, mentre la CPU realizza mosse che nessun comune mortale potrebbe anche solo provare, il povero giocatore si fa venire i crampi alle dita urlando "Perchéééé non mi viene la Fataaaalityyy???". Non è un bello spettacolo, ve lo assicuriamo. In più, alcune animazioni sono davvero inguardabili e faranno rabbrividire i fan della serie come i novellini. Per non parlare dei livelli di difficoltà, che probabilmente non sono stati testati, perché quello facile vi farà combattere contro dei decerebrati, mentre quello difficile vi spedirà dritti in un inferno impossibile da gestire!
L'unica cosa che si salva di questo gioco è la parte grafica, insieme con il reparto sonoro, con musiche e voci digitalizzate che spingono al massimo le capacità dell'Advance. Ma non è questo che rende divertente un gioco, vero? Neanche considerando l'opportunità di giocare contro un amico mediante il cavo Link me la sento di promuovere in pieno questo gioco...



Niente da dire, il solito sfoggio di violenza...



Motaro non durerà ancora a lungo: guardate quanto è povera la sua barra di energia!



Scegliete il vostro destino, cioè la difficoltà che preferite.



Recensione di Cataclisma

AI MIEI TEMPI

Vi ricordate quando il primo *Mortal Kombat* è uscito in sala giochi e ha sconvolto il mondo con gli splendidi e fluidi movimenti dei suoi personaggi? Naturalmente, la grafica ha fatto molti progressi da quel momento, ma la serie ha raggiunto l'apice del successo con il secondo titolo. Da MK2, nuovi movimenti, personaggi, scene e Fatality sono stati introdotti. Non che l'idea del gioco sia cambiata molto da allora, ma l'idea di poter trasformare il proprio avversario in un animale (Animality), farlo tornare un lattante (Babality) o semplicemente stringergli la mano per il bel combattimento (Friendship) è sempre stata molto divertente!









Seconda opinione

IO TORNO A STREET FIGHTER

I controlli sono sicuramente il tallone d'Achille di *Mortal Kombat*. La maggior parte delle volte è difficile realizzare mosse sensate, e senza la possibilità di fare tutte le varie Fatality, Babality e così via in maniera semplice, il titolo diventa presto frustrante. C'è poco da fare, ho sempre preferito la serie di *Street Fighter* e anche sul GBA sembra che sarà così!

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Midway
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Picchiaduro
Giocatori:	1-2

PRO

- Il sonoro è spettacolare.
- 23 personaggi tra cui scegliere...

CONTRO

- ... ma molti di essi sono simili, se non uguali!
- I controlli sono impossibili da padroneggiare.
- Non ci sono tutte le Fatality.

ALTERNATIVA

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL (Capcom)
Il padre dei picchiaduro 2-D, imperdibile anche su GBA!



GRAFICA 6,5
I personaggi sono tanti e belli, ma certe animazioni sono terribili.

SONORO 9
Voci, effetti speciali e musica sono ricreati in modo perfetto!

GIOCABILITÀ 4
Non funziona come dovrebbe e i controlli non sono intuitivi.

LONGEVITÀ 5
Lo lascerete dopo un po', perché non vale la pena finirlo.

VOTO FINALE

5,5

Dovevano semplicemente copiare l'originale e non ci sono riusciti.

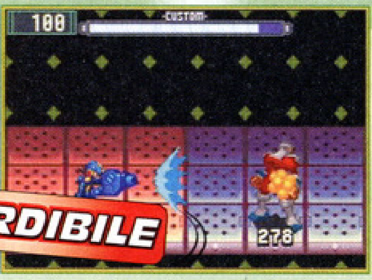
Megaman Battle Network



Recensione di Sven

IL MITICO EROE DELLA CAPCOM INDOSSA ANCORA LA SUA LUCENTISSIMA ARMATURA BLU E CAMBIA COMPLETAMENTE GENERE!

IMPERDIBILE



Ehi, un momento! Si suppone che *Megaman* sia un platform a scorrimento pieno di azioni esplosive, quindi cosa diavolo sta succedendo qui? Questi sono tra i primi pensieri che mi hanno attraversato la testa quando ho scoperto che il debutto di *Megaman* nel mondo del GBA sarebbe stato completamente diverso da quello che mi aspettavo (e che probabilmente tutti si aspettavano). Tuttavia, non mi sono fermato alle prime impressioni e mi sono avventurato oltre... e, indovinate un po'? In redazione siamo rimasti tutti piacevolmente sorpresi!

Ecco la storia. *Megaman Battle Network* è ambientato nel futuro, dove Internet è diventato un modo di vita. Ogni cosa è connessa e dipende dalla Rete, e se questo può essere molto utile, diventa però anche un possibile punto debole della società. Infatti, un'azienda malefica ha introdotto dei virus devastanti nel sistema nel tentativo di controllare il mondo. Accade così che il giovane studente Lan diventerà l'unico in grado di salvarci tutti, attraverso epiche battaglie in Rete. In questo strano futuro, tutti possiedono un congegno chiamato PET (Personal Terminal), una specie di alter-ego virtuale per accedere alla Rete Globale. Il PET di Lan è proprio Megaman e questo vuol dire che potrete controllarlo per combattere contro i virus e distruggerli! Il gioco è davvero ben fatto e vi conquisterà fin dal primo momento. Le prime battaglie sono semplici, ma molto presto bombarderete i vostri nemici con attacchi incendiari, spade giganti e ogni sorta di altra futuristica arma virtuale, comprese quelle che riuscirete a rubare ai vostri avversari. E tutto questo con Megaman come protagonista! Il gioco ha inizio a scuola, dove Lan impara come combattere sulla Rete. Questa è la parte GdR del gioco, in quanto Lan potrà in seguito esplorare la città, cercando indizi su come sconfiggere i nemici. Ma ogni volta che troverete un punto dove collegarvi alla Rete, potrete combattere con Megaman e dare sfogo alla vostra voglia di azione! E si può anche giocare contro un amico! Tutto sommato, l'originalità è sempre la benvenuta!







Le battaglie in Rete richiederanno astuzia e soprattutto potenza assoluta!



I virus che infestano la Rete non sono mai stati così antipatici! Sterminateli tutti!



Seconda opinione

PICCOLO, GRAZIOSO E SPIETATO!

Ero un po' seccato quando ho saputo che il nuovo capitolo di *Megaman* sarebbe stato un GdR, invece del genere a cui siamo stati abituati dalla Capcom! E invece, mi sbagliavo... il gioco è divertente, originale e pieno di azione! In più, l'idea di combinare i diversi chip in Rete per creare attacchi super-speciali è veramente forte!



VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Ubi Soft
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	GdR
Giocatori:	1-2

PRO

- Si possono raccogliere fino a 175 chip da battaglia!
- Combinateli per ottenere attacchi devastanti!

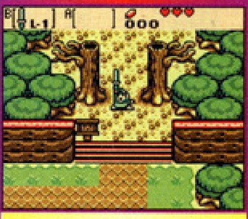
CONTRO

- Avevamo veramente bisogno di un altro GdR?
- Ci dispiace, ma qualcuno di noi sogna ancora un gioco di *Megaman* tradizionale.

ALTERNATIVA

ZELDA: ORACLES (NINTENDO)

***Megaman* è una variazione abbastanza originale sul tema GdR, ma *Zelda* è il migliore in assoluto!**



GRAFICA 8
Simpatica e vivace, con alcuni attacchi straordinari più avanti nel gioco.

SONORO 8
Melodie memorabili, vi ritroverete a canticchiarle per strada!

GIOCABILITÀ 10
Il sistema di combattimento vi coinvolgerà fin dall'inizio!

LONGEVITÀ 8
Non così vasto come altri GdR, ma durerà comunque un bel po'!

VOTO FINALE

9

Un GdR piacevolmente diverso, che si distingue dalla massa.

Spaccacodici on-line

È il momento di essere i migliori!



PlayStation-PSone

01	COLIN MC RAE RALLY 2
02	PAPERINO OPERAZIONE PAPERO
03	CRASH WARPED
04	CRASH TEAM RACING
05	DRAGON BALL GT
06	DRAGON BALL Z
07	DRAGON BALL ULTIMATE BATTLE 22
08	DUKE NUKEM TIME TO KILL
09	FIFA2002
10	FINAL FANTASY 9
11	SYPHON FILTER 3
12	SPYRO 2
13	TIME CRISIS PROJECT TITAN
14	DRIVER 2
15	SPIDERMAN
16	TENCHU 2
17	GEKIDO
18	TOMB RAIDER CHRONICLES
19	X MEN MUTANT ACADEMY
20	V – RALLY 2
21	METAL SLUG X
22	COOL BOARDER 2001
23	MEDIEVIL 2
24	PARASITE EVE 2
25	RIDGE RACER TYPE 4
26	SPYRO 3
27	KOUDELKA
28	SYPHON FILTER 2
29	TARZAN
30	TOMB RAIDER
31	TOMB RAIDER 2
32	TOMB RAIDER 3
33	TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
34	GRAN TURISMO 2
35	DIE HARD 2
36	BUGS BUNNY LOST IN TIME
37	FINAL FANTASY VII
38	FINAL FANTASY VIII
39	METAL GEAR SOLID
40	RESIDENT EVIL
41	RESIDENT EVIL 2
42	TEKKEN 2
43	TEKKEN 3
44	ISS PRO EVOLUTION
45	SPIDERMAN 2
46	ARMY MEN AIR ATTACK
47	DEMOLITION RACER
48	GTA 2
49	RESIDENT EVIL 3
50	SIMPSONS WRESTLING
51	THIS IS FOOTBALL 2
52	PACMAN WORLD
53	LEGO RACERS
54	CROC 2
55	NIGHTMARE CREATURES 2
56	CRASH BANDICOOT 2
57	MUPPET RACE MANIA
58	LA MUMMIA
59	X MEN MUTANT ACADEMY 2
60	SUPERCROSS 2001
61	DUKES OF HAZZARD
62	G POLICE 2
63	MORTAL KOMBAT 4
64	TEKKEN
65	GUNDAM 0079
66	I PUFFI
67	FEAR EFFECT
68	JACKIE CHAN
69	STAR WARS DEMOLITION
70	ISS PRO EVOLUTION 2
71	A SANGUE FREDDO
72	DINO CRISIS 2
73	WORLD SCARIEST POLICE CHASES
74	CASTLEVANIA
75	KEN IL GUERRIERO
76	MISSION IMPOSSIBLE
77	PANDEMONIUM 2
78	QUAKE 3
79	WIPEOUT 3
81	LE MANS 24 HOURS
82	SILENT HILL
83	SOUTH PARK
84	ALONE IN THE DARK EDWARD 1
85	ALONE IN THE DARK EDWARD 2
86	ALONE IN THE DARK EDWARD 3
87	ALONE IN THE DARK EDWARD 4
88	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT1
89	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT2
90	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT3
91	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT4
92	SOLUZIONE ISS PRO PT1
93	SOLUZIONE ISS PRO PT2
94	SOLUZIONE ISS PRO PT3
95	SOLUZIONE ISS PRO PT4
96	DIGIMON
97	DIGIMON 2
98	HARRY POTTER
99	F1 2001



899.899.998

Accedere al servizio è facilissimo!

Dopo il messaggio di benvenuto, vi verrà chiesto di selezionare la console preferita: "premi 1 per la PSone, premi 2 per la PlayStation 2 e premi 3 per i vecchi successi della PlayStation". Ora non dovete fare altro che digitare le 2 cifre corrispondenti al gioco desiderato.

PlayStation Gold

01	ACE COMBAT 2
02	AIR COMBAT
03	ALIEN TRILOGY
04	BATMAN & ROBIN
05	BATTLE ARENA TOSHINDEN 3
06	BLOODY ROAR 3
07	BROKEN SWORD
08	BROKEN SWORD 2
09	CRASH BANDICOOT
10	CROC
11	DEAD OR ALIVE
12	DIE HARD TRILOGY
13	DRIVER
14	EVIL ZONE
15	GRAN TURISMO
16	HERCULES
17	IMPACT RACING
18	KLONOA
19	LUCKY LUKE
20	MARVEL SUPER HEROES
21	MEDIEVIL
22	NUCLEAR STRIKE
23	PARASITE EVE
24	PITFALL 3D
25	POINT BLANK
26	RAYSTORM
27	RAYMAN
28	SOUL BLADE
29	XMAN VS STREET FIGHTER
30	T'AI FU
31	TIME CRISIS
32	ABE ODYSSEY
33	SOVIET STRIKE
34	TOMBI
35	V – RALLY
36	WIPEOUT 2097
37	MORTAL KOMBAT 3
38	MORTAL KOMBAT TRILOGY
39	TEKKEN
40	PARAPPA THE RAPPER
41	A BUGS LIFE
42	ACTION BASS
43	APE ESCAPE
44	BLOOD OMEN
45	EVIL ZONE
46	FINAL FANTASY TACTICS
47	HOGS OF WAR
48	HOT WHEELS
49	MICROMACHINES
50	RAINBOW SIX
51	SYPHON FILTER
52	TOCA
53	VIGILANTE 8
54	AKUJI

PlayStation 2

01	Z O E
02	MOTO GP
03	ORPHEN
04	READY TO RUMBLE 2
05	RIDGE RACER TYPE 5
06	SUMMONER
07	TEKKEN TAG TOURNAMENT
08	A T V OFFROAD
09	THE BOUNCER
10	KENGO
11	KNOCKOUT KINGS 2001
12	MIDNIGHT CLUB
13	ONI
14	ONIMUSHA
15	RAYMAN 2
16	STREET FIGHTER EX 3
17	TOP GEAR
18	UNREAL TOURNAMENT
19	STARWARS STARFIGHTER
20	GRAN TURISMO 3
21	SILPHEED
22	GRADIUS
23	DEAD OR ALIVE 2
24	PAPERINO OPERAZIONE PAPERO
25	FIFA 2001
26	ARMORED CORE
27	BLOODY ROAR 3
28	INTERNATIONAL TRACK&FIELD
29	F1 2000
30	SSX
31	WINNING ELEVEN 5
32	SUPER BOMBAD RACING
33	SKY ODISSEY
34	CRAZY TAXI 2
35	RED FACTION
36	OPERATION WINBACK
37	DARK CLOUD
38	RESIDENT EVIL CODE VERONICA
39	SILENT SCOPE
40	TEST DRIVE OFF ROAD
41	TWISTED METAL BLACK
42	ESPN SKATEBOARDING
43	PARAPPA THE RAPPER 2
44	ARCTIC THUNDER
45	EXTREME G3
46	MADDEN NFL 2002
47	COOL BOARDERS 2001
48	KINETICA
49	GTA 3
50	TIME CRISIS 2
51	SPY HUNTER
52	WINBACK
53	KLONOA 2
54	CITY CRISIS
55	CART FURY
56	4X4 EVOLUTION
57	DYNASTY WARRIORS
58	THIS IS FOOTBALL 2002
59	GUILTY GEAR X
60	ARMORED CORE 2
61	ICO
62	LEGACY OF KAIN
63	METAL GEAR SOLID 2
64	MAX PAYNE
65	SMUGGLER'S RUN
66	SOUL REAVER 2
67	SSX TRICKY
68	THE SIMPSONS ROAD RAGE
69	DROPSHIP
70	JAK AND DAXTER
71	BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE
72	BATMAN VENGEANCE
73	CRASH BANDICOOT
74	NASCAR 2001
75	SILENT SCOPE 2
76	PRO EVOLUTION SOCCER
77	MDK2
78	JAMES BOND 007 AGENT UNDER FIRE
79	GT3 CONCEPT
80	TONY HAWK'S PRO SKATER
81	CAPCOM VS SNK 2
82	MAXIMO

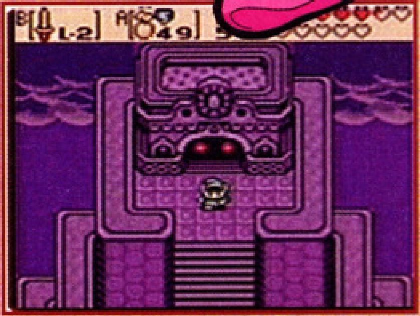
Servizio offerto da TST srl - Roma al costo di euro 1,5+IVA al minuto. Durata max 17 minuti - V.M.

The Legend of Zelda: La guida

ULTIMA PARTE



IN QUESTA ULTIMA PARTE DELLA GUIDA SCOPRIREMO COME ARRIVARE A SCONFIGGERE IL NOSTRO ACERRIMO NEMICO ONOX. PREPARATEVI A BATTERE IL GENERALE DELLE TENEBRE UNA VOLTA PER TUTTE!





ROVINE ANTICHE

Andate in alto due volte. Entrate nella ruota e andate a destra due volte. Fate esplodere con una bomba il muro in fondo per entrare in una stanza piena di Rupie. Uscite da questa stanza e andate a sinistra per due schermate, in alto e di nuovo nella ruota, solo che questa volta arriverete alla vostra sinistra. Dunque andate a sinistra e in alto. Spingete nel buco il Bumper Beetle, poi usate il vostro Boomerang per trasformare lo Spark in una fata. Con la Polarità Sud dei vostri Guanti Magnetici attirate la Sfera Magnetica verso di voi, mentre Link cammina in alto, in modo che la sfera vada più in alto possibile. Usate allora la Polarità Nord per spingere via la Sfera Magnetica verso sinistra. Saltate oltre i burroni per arrivare all'angolo in alto a sinistra. Da qui, usate la Polarità Sud mentre camminate verso destra in modo che la Sfera Magnetica si muova su, verso destra e oltre il burrone verso la piattaforma con Link sopra. Poi spingete via la sfera usando la Polarità Nord, in basso oltre il burrone. Saltate presso la sfera, e usando la Polarità Sud muovete la sfera fino a posarla sopra il quadrato viola. Poi usate la Polarità Nord per farle superare il burrone mentre camminate verso l'estrema destra della stanza. Infine usate la Polarità Sud per attirare la sfera e porla sull'interruttore. Finalmente potrete raccogliere la prima chiave e uscire dalla stanza.

Adesso andate giù, poi seguite i gradini alla vostra sinistra e andate su. Raccogliete la Mappa dallo scrigno e andate in basso, uccidete i Rope, poi muovete il blocco isolato per aprire la porta e dirigervi verso destra per entrarvi. Usate la vostra chiave sul blocco con la serratura ed andate in alto. Passate attraverso la ruota che vi porterà a destra. Andate a destra, in basso, a sinistra per due schermate e poi usate i Guanti Magnetici per muovere la Sfera Magnetica sull'interruttore per aprire la porta, così potrete dirigervi a sinistra ancora una volta. Andate in alto, a destra ed usate la ruota di nuovo, solo che questa volta vi porterà in alto. Usate i Guanti Magnetici per posizionare la Sfera Magnetica sul bottone, poi salite le scale nell'angolo in alto a sinistra. Adesso siete al secondo piano, e vi troverete in un labirinto di trappole: oltrepassatelo e andate in basso, aprite lo scrigno per prendere una chiave e andate su per uscire dalla stanza. Calatevi nel buco del pavimento per tornare al primo piano. Andate giù ed entrate nella ruota che vi porterà a sinistra. Andate giù, a destra, su, e prendete di nuovo la ruota per la sinistra. Andate giù, a destra, su, ma questa volta la ruota girerà verso destra. Usate la chiave per andare su e saltate sulle piattaforme per raggiungere lo scrigno in alto a sinistra, che contiene la Bussola. Saltate di nuovo sulle piattaforme per andare a destra. Restate sul bottone nell'angolo in alto a destra, poi, usando un Seme Pegaso e la Piuma di Roc per prendere le scorciatoie, dirigetevi velocemente nell'angolo in alto a sinistra di questa stanza e dirigetevi a sinistra, quindi salite le scale. Aprite lo scrigno per avere 10 bombe e fate esplodere la crepa nel muro in basso a destra, dopodiché andate giù. Aprite lo scrigno in mezzo alla





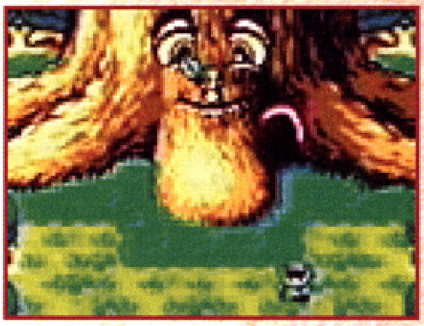


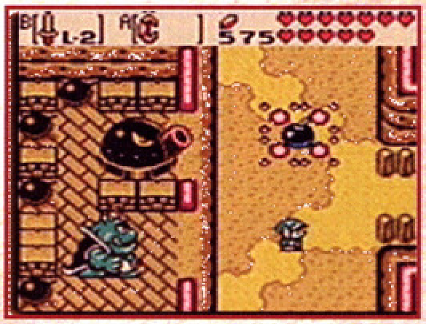


Oracle of Seasons



stanza per avere 5 Rupie e velocemente andate su e girate verso sinistra. Uccidete gli Spiny Beetle e muovete il Trampolino in modo che si trovi sopra il quadrato viola e saltateci sopra per salire. Andate giù e poi a destra. Aprite lo scrigno per ottenere il Boomerang Magico! Uccidete gli Armos Knight con il Boomerang Magico e quando la porta si apre, andate a sinistra e lasciatevi cadere nel buco in fondo a sinistra. Andate ancora a sinistra, salite in alto e poi andate su e a sinistra. Aprite lo scrigno nell'angolo in alto a destra per 10 Rupie, poi apritevi una via attraverso il labirinto di trappole fino al bottone nell'angolo in fondo a destra. Rimanete alla sinistra dello spunzone poi velocemente andate sul bottone e salite attraverso la porta che si è aperta. Usate il Boomerang Magico facendolo curvare attorno alle statue per colpire l'interruttore di cristallo e salite le scale. Andate in basso. Usate il Boomerang Magico per colpire il cristallo in movimento e andate in basso attraverso la porta che si apre, poi saltate giù nel buco. Andate in basso, un po' a destra, su e accendete tutte le torce con la Fionda equipaggiata con Semi Scintilla, poi salite per le scale che appaiono. Andate a destra. Equipaggiate i Semi Pegaso su uno dei pulsanti e la Piuma di Roc sull'altro e prendete il grosso rubino rosso, e ora correte verso destra,



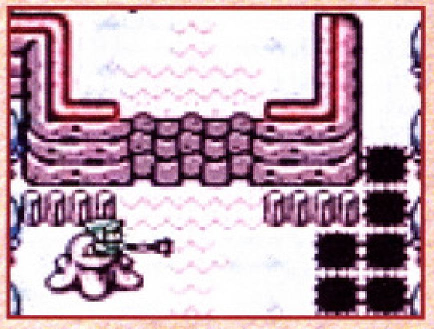




girate l'angolo, e via a sinistra attraverso la porta, prima che la stanza vi schiacci! Usate i Semi Pegaso per andare più veloci e la Piuma di Roc per saltare gli ostacoli. Ora, prendete la Chiave Boss e uscite dalla stanza, poi salite le scale. Evitate i Wallmaster e andate in alto. Uccidete i Bumper Beetle muovendo la Sfera Magnetica sopra di loro (basterà usare i Guanti Magnetici) e andate a sinistra. Usando il Boomerang Magico accendete tutti gli interruttori sulla sinistra e poi andate in basso. Uccidete entrambi gli Skull Knight e muovete il trampolino completamente verso il basso e quattro spazi verso destra, dopodiché saltateci sopra per salire di un livello. Colpite l'interruttore con il Boomerang Magico e saltate nel buco, poi salite le scale alla vostra sinistra. Muovete il blocco alla vostra destra e usate la Chiave Boss sulla porta del boss per andare su. Ora combatterete contro Mandahla, che, come Aquamentus e Dodongo, è un vecchio mostro del primo *Zelda*. Una volta morto, collezionate il Contenitore del Cuore e poi salite le scale per collezionare anche il Vento che Soffia.

VILLAGGIO HORON E COSTA EST

Teletrasportatevi al Villaggio Horon e prendete l'uscita a est della città. Andate in basso attraverso il tronco cavo per



arrivare alla Costa Est. Andate a destra finché non arrivate ad un Pirata Scheletro, quindi parlategli. Ora entrate in un vortice che vi porterà a Subrosia. Quello sul Monte Coccò è il più vicino, a meno che non abbiate fatto ritirare il ponte nella caverna del Villaggio Horon.

CIMITERO DI SUBROSIA

Entrate nella Casa dei Pirati Scheletro in basso a sinistra. Parlate con il capitano della nave e vi dirà che ha perso la sua Campana del Pirata, di cui ha bisogno per





far sì che la sua nave ritorni a navigare. Così, salite le scale e parlate con il Pirata Scheletro a destra, che vi mostrerà una sequenza usando le cassettiere. Numerando le cassettiere da 1 a 4 da sinistra a destra la sequenza giusta è: 33211444. Ora salite le scale ed entrate nel vortice per tornare di nuovo al mondo superiore.

VILLAGGIO HORON E COSTA EST

Colpite l'interruttore per far ritrarre il ponte se non l'avete già fatto. Questo



vortice può essere facilmente raggiunto attraverso le scale nella parte sud del Villaggio Horon. Uscite dalla caverna e andate dal Pirata Scheletro che è sulla Costa Est, parlategli e ripetete la sequenza che il Pirata Scheletro vi aveva mostrato usando le quattro cassettiere. Ora potete continuare verso il Deserto Samasa.

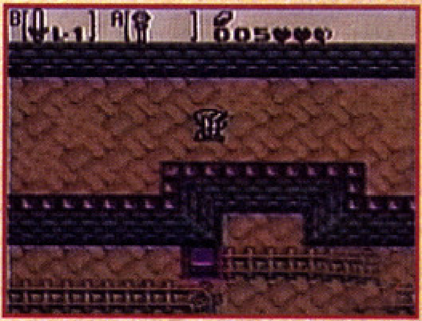
DESERTO SAMASA

Trovate la Nave dei Pirati sepolta ed entrateci, poi parlate con il Pirata Scheletro rosso al suo interno. Uscite dalla nave e dirigetevi in alto a destra, dove si trova un'Oasi. Qui raccogliete il teschio rosso. Portatelo in giro per tutte le sabbie mobili del deserto finché i suoi denti cominciano a battere: questo significa che dovete lasciarvi cadere nella sabbia mobile più vicina, sempre tenendolo in mano. Prendete la Campana Arrugginita che si trova sotto la sabbia mobile e tornate in superficie attraverso le scale. Uscite dalla caverna e andate di nuovo alla Nave dei Pirati sepolta. Muovete la cassa marrone verso l'alto, fuori dalla strada, e salite le scale.



CIMITERO DI SUBROSIA E VILLAGGIO SUBROSIA

Una volta a Subrosia, dirigetevi verso il fabbro Subrosiano e parlategli, così la Campana Arrugginita si trasformerà in una Campana dei Pirati. Ora portatela alla Nave del Capitano e parlategli, ed egli porterà Link, con la sua nave, dall'altra parte della Costa Ovest.



COSTA OVEST E CIMITERO

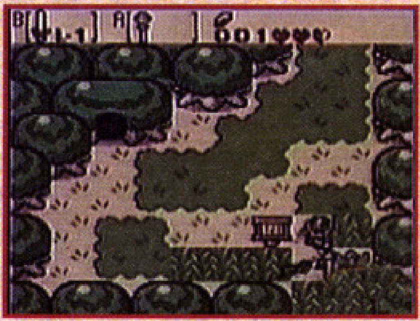
Scendete dalla nave, andate su ed entrate nella casa. Aprite lo scrigno per ottenere alcune bombe e lanciatene una oltre il buco, verso la crepa nel muro. Andate a destra e uscite attraverso la porta in basso. Cambiate la stagione in estate, poi tornate indietro nella casa e fuori dall'altra uscita. Andate giù per due schermate, a sinistra per due schermate, su per mezzo dei rampicanti, su e poi scendete le scale per entrare nella Cripta dell'Esploratore.



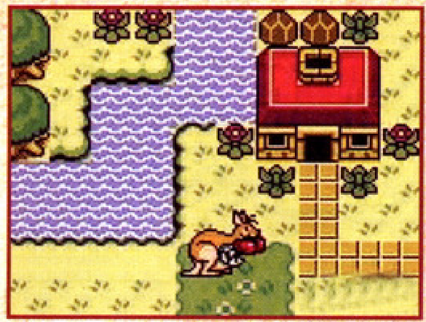
CRIPTA DELL'ESPLORATORE

Andate in alto, a sinistra, girate verso destra e salite di due schermate. Questa stanza ha delle torce che vengono spente da un fantasma: una volta che saranno state tutte spente, verrete rispediti all'inizio. Per evitarlo, dirigetevi velocemente verso destra. Uccidete i Wizrobe in modo da far apparire uno scrigno, apritelo per prendere una chiave. Ora tornate indietro, a sinistra, giù di due schermate, a sinistra, e girate verso destra. Usate la chiave sulla porta chiusa per andare a destra. Uccidete tutti i nemici nella prossima stanza e apparirà uno scrigno, apritelo per ottenere un Anello. Salite i gradini a sinistra e andate a sinistra e poi su. Accendete le torce usando la Fionda equipaggiata con Semi Scintilla e apparirà un Ghini. Colpitelo un paio di volte evitando la sua spada e si dissolverà. Ora scendete giù e poi dirigetevi in alto. La maledizione è stata eliminata dalla stanza, così fate esplodere con una bomba il muro di sinistra ed entrate nell'apertura per trovare uno scrigno contenente la Bussola. Poi uscite e muovete i rulli con il Superbracciale per arrivare alle scale che portano di sotto. Andate a sinistra. Andate su per i gradini e rimanete sul bottone per far comparire un trampolino. Muovetelo di due spazi in basso, di uno a sinistra e poi saltateci sopra. Mentre Link è a mezz'aria, atterrate sul bottone vicino a lui. Poi raccogliete la chiave che cade di sotto e uscite dalla stanza. Ora camminate vicino agli Armos Knight e uccideteli con il Boomerang Magico finché non scoprite quello che è una statua vera. Muovete quest'ultimo sul bottone in questa stanza e poi andate in basso. Apritevi la strada per le scale che vanno giù e scendete. Saltate sulla piattaforma semovente e, quando arriva sull'altro lato, usate la Polarità Sud dei Guanti Magnetici per spingere Link attraverso il burrone e verso la porta che conduce su. Velocemente, dirigetevi oltre il ponte verso sinistra. Per mettere tutte le statue nel loro giusto posto, rimanete sul bottone in fondo alla vostra sinistra e poi infine su quello a destra sotto di voi. Ora prendete la chiave e poi andate a destra, giù, usate

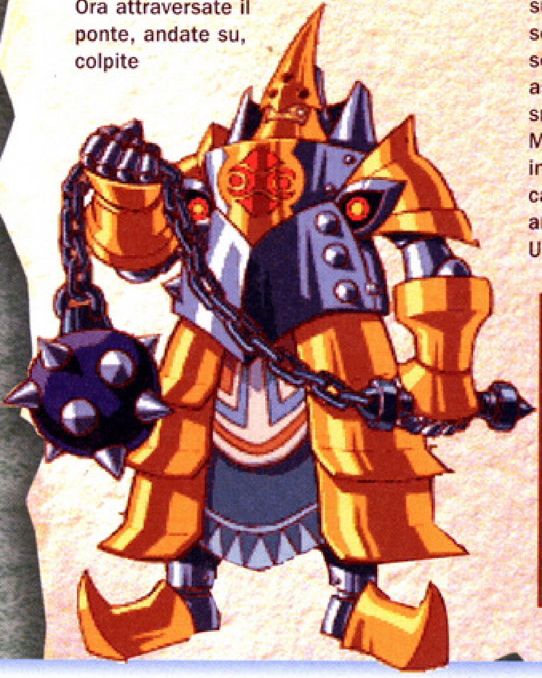


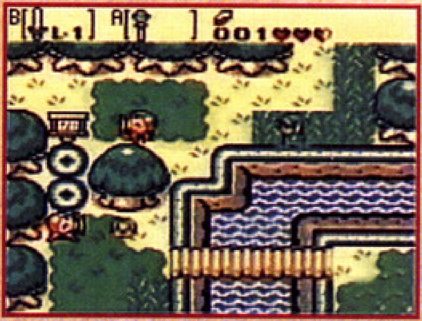


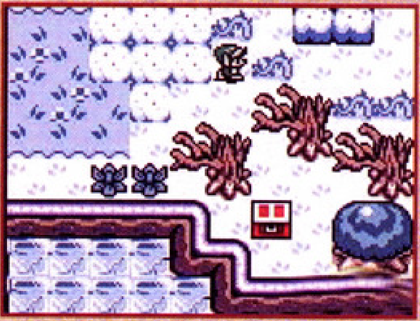


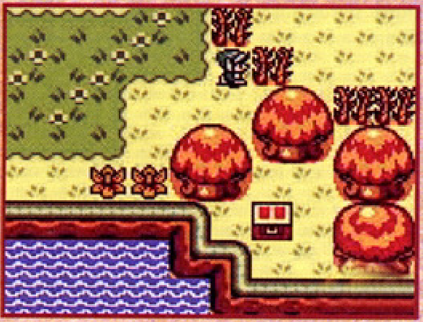


la Polarità Nord per aggrapparvi al Polo Magnetico e prendete la piattaforma semovente per le scale che portano su. Ora dirigetevi in basso usando la chiave sulla porta chiusa. Dei tre blocchi alla sinistra del trampolino, muovete verso destra quello in alto e quello in fondo, e poi quello in mezzo verso l'alto. Dei tre blocchi alla sinistra del trampolino muovete verso destra quello in alto e quello in fondo, e poi quello in mezzo verso il basso. Muovete il trampolino a sinistra di tre spazi, su di uno e saltateci sopra per arrivare al primo piano. Andate a sinistra. Aprite lo scrigno per ottenere la Mappa e poi andate a destra e lasciatevi cadere nel buco. Passate attraverso la porta chiusa sulla destra. Usate i Semi Pegaso per correre veloci e i Semi Scintilla per accendere tutte le torce.
Fatto ciò, dovrete combattere un altro Ghini, questa volta con una lanterna che sparge fiamme. Dopo un paio di colpi si dissolverà, quindi uscite dalla stanza e andate a sinistra. Nella prossima stanza, immergetevi sotto i rulli per arrivare alle scale che portano di sotto. Andate a sinistra. Uccidete il Cavaliere vicino a voi e usate i Guanti Magnetici in modo che gli altri due vengano sopra il burrone. Mentre entrambi fluttuano sull'oscurità, fermatevi e cadranno.
Ora attraversate il ponte, andate su, colpite l'interruttore, andate in basso sopra il ponte e poi su. Usate la Polarità Nord per attirare Link verso il Polo Magnetico rotante sopra di voi e quando si trova alla destra del Polo Magnetico lasciate andare. Ora, usando i Semi Pegaso e la Piuma di Roc, saltate sulla piattaforma di sopra e poi sulla piattaforma alla vostra sinistra. Usate la Polarità Nord per attirare Link al Polo Magnetico in basso e quando Link è sulla sinistra, usate la Polarità Sud per mandare Link lontano dal Polo Magnetico. Quando Link è direttamente sotto il Polo Magnetico sulla sinistra, velocemente lasciate andare mentre siete a faccia in su e usate la Polarità Sud per allontanare Link, sopra la Piattaforma con i trampolini. Saltate sul trampolino blu, uccidete gli Stalfos e poi saltate di nuovo nel buco. Saltate sul trampolino rosso, apritevi una via attraverso gli spunzoni e poi saltate nel buco in alto. Dirigetevi in alto. Saltate sulla piattaforma in movimento e quando gira intorno alla stanza una volta, saltate verso lo scrigno e apritelo per ottenere il Mantello di Roc. Ora tornate fino alla stanza con i rulli e l'acqua. Da qui andate a destra, su e poi giù per le scale. Andate verso su, come prima. Andate oltre il ponte e poi saltate in basso e usate il Mantello di Roc sopra i burroni per andare a destra.
Uccidete tutti i mostri magnetici, muovete il trampolino completamente verso l'alto e poi saltateci sopra e cercate di atterrare sulla piattaforma in movimento. Camminate in modo da essere proprio sopra il bordo sulla sinistra e voltatevi a destra, usate la Polarità Sud e saltate dal bordo. Posizionate la Sfera Magnetica sul bottone usando i Guanti Magnetici, poi aprite lo scrigno che appare per ottenere la chiave.
Ora andate a sinistra. Muovete la statua sull'interruttore e andate giù due schermate, a sinistra e poi scendete le scale. Usate la chiave sul blocco chiuso, aspettate finché tutte le mattonelle smettono di volare e poi, usando il Mantello di Roc, andate in basso. Andate in basso, intorno al perimetro poi su, cadete giù, uccidete i Moldorm e poi andate in basso.
Usate i Semi Pegaso e il Mantello di Roc per arrivare al bottone e poi saltate di nuovo oltre il buco, muovete in basso il blocco e andate a destra. In questa stanza combatterete i Poe. Una volta che saranno stati uccisi, andate a destra. Salite la scalinata più in basso, giù per le scale alla vostra destra, su per le scale alla vostra destra, giù per le scale in basso, e aprite lo scrigno per avere una Rupia.
Ora salite le scale sopra di voi, giù per le scale alla vostra destra e poi andate su. Usate la Polarità Nord per attirare Link verso il Polo Magnetico, e quando è sotto di esso usate la Polarità Sud per respingere Link fino alla piattaforma in basso. Ora usando il Mantello di Roc verso l'altra piattaforma. Poi voltatevi a sinistra e usate la Polarità Nord per aggrapparvi al Polo Magnetico. Mentre siete a sinistra del polo, usate la Polarità Sud, poi aggrappatevi al Polo Magnetico, che sarà proprio sopra di voi, con la Polarità Nord. Quando siete sopra di esso, allontanatevi verso il pavimento crepato che si trova in alto, usando la Polarità Sud.
Saltate giù e sopra la piattaforma in movimento e poi saltate e andate in alto. Uccidete tutti i nemici nella prossima stanza e collezionate la chiave. Tornate giù, alla piattaforma in movimento, poi





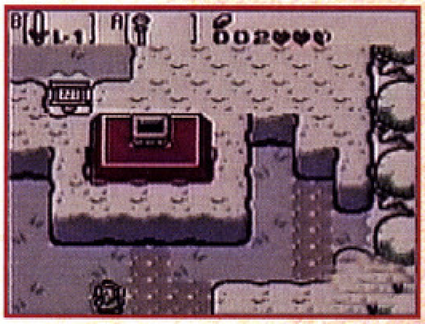


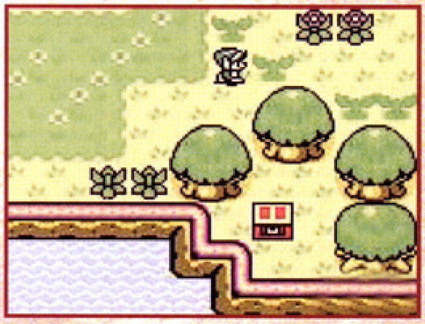






saltate verso destra.
Dirigetevi più a destra che è possibile, spingete in alto e così sposterete il blocco. Ora andate in alto di una schermata e a destra attraverso la porta chiusa usando una chiave. Saltate oltre il burrone e andate in alto. Andate giù per i gradini nell'acqua e ancora giù. Usate un Seme Pegaso e saltate giù per atterrare sull'interruttore in fondo, poi saltate su e atterrate su quello in alto, e infine saltate su quello in mezzo. Salite su per il gradino che è apparso, volate oltre il burrone e poi andate su. Andate sull'interruttore e saltate sul trampolino atterrando sulla piattaforma in movimento. Saltate a sinistra dalla piattaforma e poi scendete le scale nell'angolo in fondo a sinistra. Colpite entrambi gli interruttori, saltate e fluttuate verso la porta chiusa e poi oltre, verso l'altro lato.
Colpite l'interruttore blu e saltate su, verso la porta. Andate in alto. Uccidete tutti gli Stalfos e aprite lo scrigno per ottenere la Chiave Boss. Ora tornate nella stanza con molte scale e i Wizrobe. Salite le scale alla vostra sinistra, scendete quelle alla vostra sinistra, salite le scale nell'angolo in fondo all'estrema destra, poi a sinistra e usate la Chiave Boss per andare a sinistra. Ora combatterete il boss Gleeok, anch'esso dal primo *Zelda*. Una volta che Gleeok è morto, collezionate il Contenitore del Cuore poi andate a sinistra. Collezionate il Seme della Vita.





HORON NORD

Usate un Seme Burrasca e teletrasportate Link a nord del Villaggio Horon. Da qui andate giù, a sinistra, su, a sinistra, su di due schermate e poi andate a sinistra attraverso il tronco cavo.

RESTI DEL TEMPIO

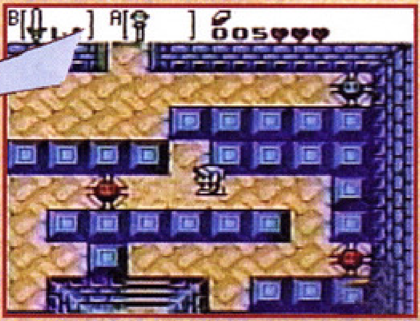
Mentre evitate i Cavalieri, andate su, saltate oltre il buco usando il Mantello di Roc e andate a destra, su, a destra e cambiate la stagione in autunno. Ora andate a sinistra due volte e poi su. Usando i Semi Pegaso, correte oltre le foglie e dirigetevi in alto, giù attraverso il passaggio sulla destra, giù e cambiate la stagione in inverno. Poi andate su, a destra, saltate oltre il burrone verso la neve che si è accumulata, poi andate giù ed entrate nel vortice.

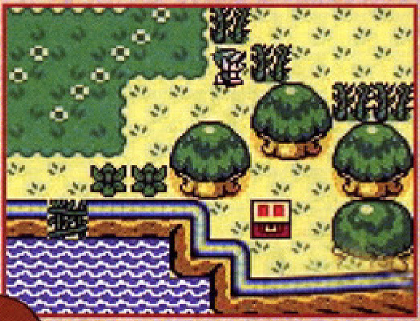
VULCANI SUBROSIANI

Salite le scale ed entrate nella caverna. Qui c'è un Subrosiano che lancia degli oggetti utili nella pozza di lava, unitevi a lui e tirate una bomba nel vulcano. Questo farà sì che tutti i vulcani che si trovano nel mondo sotterraneo eruttino, mandando la lava nei resti del tempio che si trovano lì sopra. Questo cancellerà gli alberi sulla vostra strada, creando molte correnti di lava. Uscite dalla caverna e saltate nel vortice per tornare al mondo superiore.

RESTI DEL TEMPIO

Andate su, saltate oltre la lava e andate a destra, giù e cambiate la stagione in estate. Poi andate a destra, su attraverso i





rampicanti, saltate attraverso la lava per andare a sinistra e infine saltate oltre la lava e andate su, attraverso la porta. Usate la Polarità Nord su, in mezzo alla rocce, per attraversare il burrone, poi andate all'estrema destra e usate la Polarità Nord sul Polo Magnetico in basso per attraversare un'altra volta il burrone. Salite le scale. Muovete in basso la roccia all'estrema destra, poi a sinistra la roccia in alto a sinistra, infine la roccia più in basso verso giù. Andate a sinistra e muovete in alto la roccia in fondo e a destra la roccia in alto e salite le scale. Andate a sinistra e scendete le scale. Andate a sinistra attraverso il passaggio in alto e salite le scale. Andate a sinistra due schermate, su nel tempio e saltate nel vortice che vi porterà di nuovo a Subrosia.

VULCANI SUBROSIANI

Andate in alto più che potete ed entrate nel vulcano per arrivare al Labirinto Scudo e Spada.

LABIRINTO SCUDO E SPADA

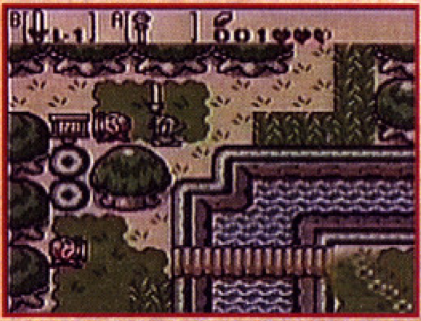
Andate su e poi a destra. Colpite con la Fionda la statua senza l'occhio e prendete la chiave che cade giù. Ora andate a sinistra e su di due schermate. Uccidete tutti i mostri magnetici e andate su. Uccidete tutti i Gel e fate esplodere i blocchi crepati per arrivare alla Sfera Magnetica. Usando i Guanti Magnetici, schiacciate il Bumper Beetle con essa e una chiave cadrà giù. Prendetela e andate a destra due volte. Aprite il blocco chiuso e poi scendete le scale. Apritevi una strada verso il basso, colpite i Rope se vi arrivano contro. Evitate i rulli e scendete

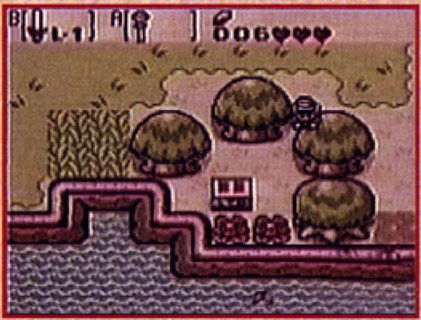
le scale per il Piano Terra. Per arrivare alla scaletta che conduce in alto, all'altro lato del Piano Terra, usate il vostro Mantello di Roc, ma accertatevi di tenere premuto il bottone dato che la doppia pressione non funzionerà. Apritevi un passaggio attraverso la lava ed evitate il rullo (provate a saltare con il Mantello di Roc) per dirigervi in basso. Mentre evitate gli spunzoni giganti rimanete sul bottone nell'angolo in alto a destra per aprire la porta e poi andate a destra. Salite le scale per il primo piano. Percorrete attentamente la strada fino allo scrigno per ottenere la Bussola. Se uno Spiny Beetle o un Keese vi toccano, rimbalzerete tra gli spunzoni e perderete molti cuori. Tornate indietro scendendo le scale. Usate una chiave sulla porta chiusa per proseguire verso destra. Entrate nella ruota e andate su per i gradini, a sinistra, scendete e poi andate a destra ed entrate di nuovo nella ruota per andare giù. Non uccidete alcun nemico nella prossima stanza finché l'Armos Knight non si risveglia e comincia a muoversi. Allora, salite le scale nell'angolo. Andate a destra e aprite lo scrigno per ottenere la Mappa. Ma non andatevene ancora... usando la Polarità Sud dei Guanti Magnetici muovete la Sfera Magnetica a sinistra così che cada attraverso il buco. Poi andate a destra in modo che sia proprio davanti alla lava. Poi usando la Polarità Nord portatelo sopra la lava e poi di nuovo a sinistra cosicché si posizioni sul bottone. Questo ritrarrà il ponte alla vostra destra. Ora scendete di nuovo le scale alla vostra sinistra. Andate a destra e salite le scale. Andate a sinistra. Risvegliate gli Armos Knight e poi uccideteli con il Boomerang Magico, muovete il blocco in fondo a sinistra e aprite lo scrigno per ottenere la Super Fionda. Andate a destra, saltate sulla lava fino al ponte e scendete le scale in basso. Andate in alto, volate sulla lava, andate a sinistra, andate nella ruota per dirigervi a destra e aprite lo scrigno per avere una chiave. Ora andate a sinistra, entrate nella ruota per andare su, andate a destra, giù per i gradini e usate la Polarità Nord sul Polo Magnetico alla vostra sinistra per attraversare la lava. Poi dirigetevi verso destra. Rimanete indietro e usate la Super Fionda per colpire simultaneamente tutte e tre le statue senza occhio: una scalinata apparirà, dunque salitela.
Fate esplodere i blocchi crepati per arrivare allo scrigno, poi fate esplodere i due blocchi crepati sotto di esso e muovete il blocco rimanente



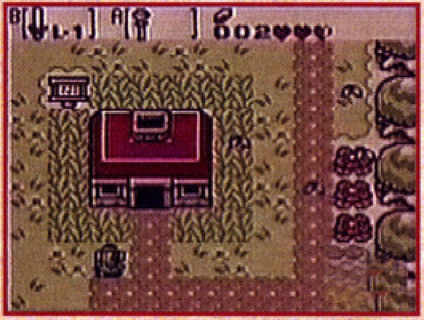
verso sinistra per arrivarci. Una volta che avrete preso la chiave dallo scrigno tornate indietro scendendo le scale. Usate una chiave per aprire la porta così da poter andare a destra. In questa stanza combatterete contro Frypolar, il mini-boss di questo sotterraneo. Una volta che Frypolar sarà morto, andate su. Accendete tutte le torce e salite le scale che appaiono. Andate in alto. Questa stanza contiene un difficile puzzle. Per rendere più facile la spiegazione, chiameremo il blocco di ghiaccio più in alto "A", quello più vicino a lui "B" e quello più vicino al fondo "C". Muovete "C" a destra. Poi "B" in basso, a destra e su. Muovete "A" a destra, giù, a destra e su. Muovete "B" a destra e "A" a sinistra. Poi scendete le scale verso un altro luogo del piano terra. Andate a sinistra scalando i blocchi di ghiaccio, poi saltate oltre i nastri trasportatori, poi saltate oltre i Thwomp e arrampicatevi sulla scaletta. Ora restate sul bottone per ritrarre il ponte e andate a destra. Andate verso destra superando gli spunzoni e i Wizrobe verso la prossima stanza. Usate il Boomerang Magico per colpire l'interruttore, dirigetevi oltre il ponte che appare e andate giù. Uccidete tutti i pipistrelli con la vostra spada e anche i Pols Voice con le bombe, poi andate giù. Aprite lo scrigno per la Chiave Boss e andate giù, saltate giù dal bordo e poi andate a sinistra attraverso la porta chiusa. Andate a sinistra. Fate esplodere il muro superiore sul lato destro della Statua del Gufo. Andate su attraverso l'apertura. Seguite i passi dell'Armos e poi prendete la chiave che cade. Ora uscite da questa stanza. Raccogliete un Cristallo di Ghiaccio e andate giù. Lanciate il



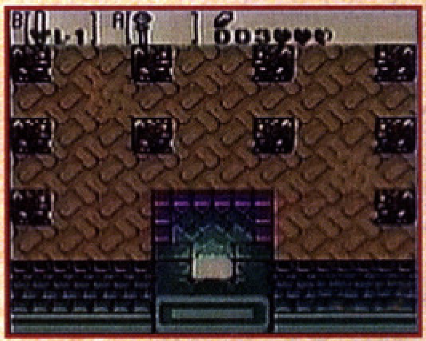




Cristallo di Ghiaccio nel buco. Cadrà giù e solidificherà in roccia la lava che si trova in basso. Andate su, raccogliete un altro Cristallo di Ghiaccio e saltate nel carrello minerario. Dopo il viaggio, posate il Cristallo di Ghiaccio e usate una chiave per aprire il blocco chiuso. Poi riprendete il Cristallo di Ghiaccio e lanciatelo in un altro buco. Saltate di nuovo nel carrello minerario, prendete un altro Cristallo e saltate di nuovo nel carrello. Fate cadere il Cristallo di Ghiaccio, colpite l'interruttore in basso e tornate nel carrello minerario. Lanciate il Cristallo di Ghiaccio nel buco alla vostra destra. Rientrate nel carrello, colpite un'altra volta l'interruttore e poi saltate ancora nel carrello in modo che vi riporti nella stanza con i Cristalli. Andate in basso e scendete le scale. Aprite lo scrigno a destra per una chiave, andate su e salite le scale alla vostra destra. Andate a destra due volte e poi in basso. Aprite lo scrigno per avere una chiave. Ora tornate nell'area che prima era piena di lava. Andate in basso, a sinistra, aprite lo scrigno per avere 10 bombe e poi salite le scale. Saltate nel carrello. Evitate i Beamos e scendete le scale in questa stanza. Andate a destra, giù e su per le scale. Andate su, prendete un Cristallo di



Ghiaccio e saltate nel carrello minerario. Fate cadere il Cristallo, aprite la porta chiusa, prendete il Cristallo e poi andate in basso. Saltate nel carrello minerario. Lanciate il Cristallo di Ghiaccio nell'ultimo buco. Scendete le scale, poi andate su due schermate. Dissolvete il blocco chiuso usando la vostra ultima chiave e andate a destra. Usate la Chiave Boss per dirigervi al combattimento con il boss di questo dungeon, Medelock. Una volta morto, collezionate il Contenitore del Cuore e andate su. Prendete anche le Stagioni che Cambiano.



VILLAGGIO HORON

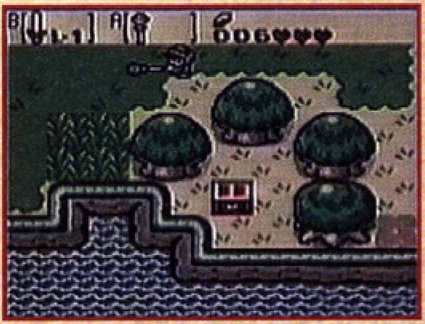
Andate dall'Albero Maku ed egli vi darà il Seme Maku. Ora andate ai Resti del Tempio.

RESTI DEL TEMPIO E PICCHIO NORD

Entrate ai Resti del Tempio attraverso il tronco cavo, poi andate su, a sinistra, su e le Essenze della Natura e il Seme Maku reagiranno e permetteranno a Link di attraversare la barriera. Twinrova apparirà per un attimo e ora potete andare su ed entrare nel Castello di Onox.

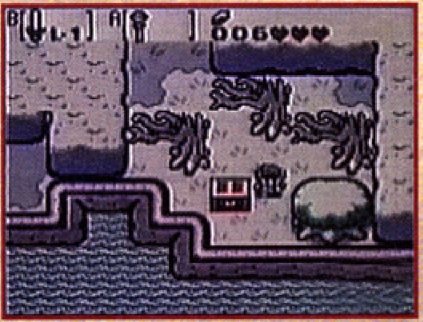
CASTELLO DI ONOX

Andate a destra, o a sinistra se non siete al massimo dell'energia, e prendete le fate che ci sono lì. Difendetevi con il vostro Scudo finché tutte le mattonelle vi sono volate contro per uscire dalla stanza. Andate su. Uccidete tutti i Wizrobe e andate ancora su. Uccidete tutti i cavalieri e i Wallmaster e continuate a dirigervi verso nord. Uccidete di nuovo Facade. Dovete sempre procedere verso l'alto. Colpite tutti i vasi per rifornirvi, continuate a nord e finalmente vi troverete di fronte il Generale Demoniaco... Onox. Dopo averlo battuto, Onox esploderà! Avvicinatevi a Din intrappolata nel cristallo, ma... improvvisamente il pavimento si aprirà e Link cadrà giù. E adesso dovrete combattere contro la vera forma di Onox, il Drago Oscuro. Dopo un battaglia estremamente lunga morirà, quindi potrete finalmente salvare Din e le stagioni di Holodrum torneranno alla normalità. Ma è proprio questa la fine... ?

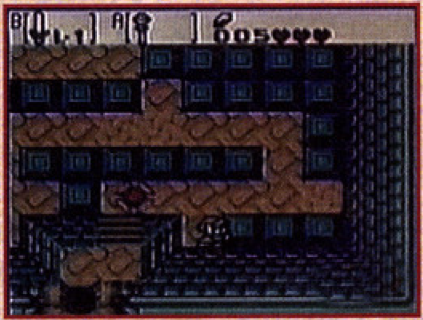


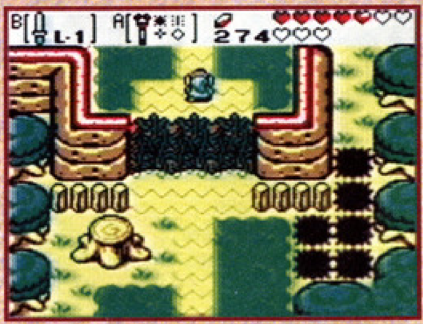
GROTTA DELL'EROE

Andate in alto. Raccogliete i quattro vasi sopra di voi per proseguire su, raccogliete i tre vasi alla vostra destra, poi spingete l'ultimo a destra per poter andare giù, verso gli altri vasi. Tirate sei vasi che si trovano sulla vostra strada e spingete l'ultimo a destra due volte e poi in basso sul bottone. Ora spingete verso su il blocco in alto a destra, ancora verso su il blocco a tre spazi di distanza da quello a destra sopra di voi e a destra il blocco a due spazi da voi sulla destra. Quindi spingete il vaso sopra di voi quattro spazi giù e poi spingetelo direttamente sull'altro bottone per aprire la porta alla vostra destra. Andate dritti nella prossima stanza. Spingete via tutti i rulli e raccogliete i vasi sulla via finché non arrivate al punto in cui vi sono due bottoni e due vasi. Spingete quello in alto a sinistra per tre volte e quello in fondo a sinistra una volta, sopra il bottone, poi spingete anche quello in alto sopra il bottone. Successivamente, passate nella porta ora aperta. Spingete una volta verso il basso il vaso che vi trovate davanti, poi uccidete entrambi gli Stalfos. Spingete per tre volte verso il basso il vaso in alto, spingete a destra una volta il vaso che ora è in alto, due volte a destra il vaso all'estrema sinistra, in basso quello che adesso si trova all'estrema sinistra e poi spingete il rimanente vaso verso destra. Apparirà un ponte. Attraversatelo e aprite lo scrigno per avere un Seme Gasha. Poi saltate verso il portale usando i Semi Pegaso con la Piuma di Roc oppure il Mantello di Roc. Saltate oltre il burrone usando i Semi Pegaso e la Piuma di Roc oppure il Mantello di Roc, poi evitate i Bumper Beetle mentre andate verso sinistra. Saltate oltre i buchi fino al bottone e premetelo, salite i gradini in basso e prendete la chiave che è caduta giù. Andate su usando la chiave sulla porta chiusa. Saltate oltre i burroni per schiacciare tutti i bottoni negli angoli di questa stanza. State attenti ai Wallmaster. Uscite verso destra. Premete il rullo verso destra (evitando nel frattempo di fermarvi sul pavimento crepato), poi andate in basso e lasciate il rullo. Schiacciate

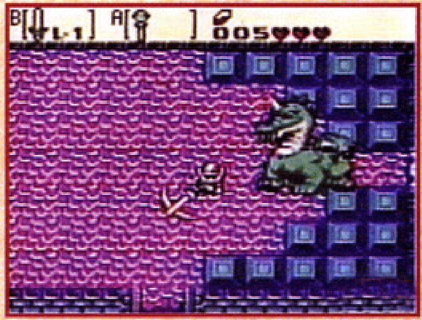


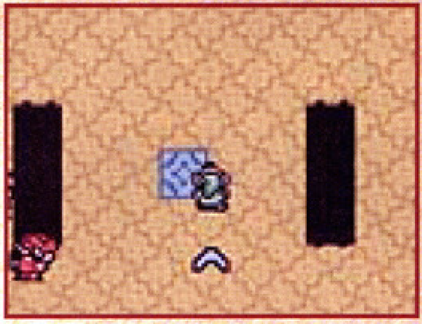
dunque il bottone e prendete il Seme Gasha dallo scrigno che è apparso. Ora nuotate fino al portale. Nuotate verso il lato sinistro della stanza (evitate gli Zora immergendovi o uccidendoli con la Fionda). Rimanete sulla mattonella viola e spingete in basso il blocco sotto di essa, accendete la torcia in alto con la Fionda equipaggiata con Semi Scintilla e aprite lo scrigno che appare per ottenere una chiave. Nuotate fino alla prossima stanza. Premete verso destra il blocco sotto la torcia e poi il blocco a destra in alto. Correte e nuotate intorno fino a sopra la torcia e spingete verso destra il blocco alla vostra destra e il blocco sotto a destra. Ora spingete il blocco in basso verso il muro in fondo, quello alla vostra sinistra verso sinistra e quello sotto di voi nel buco. Saltate oltre il buco, usate la chiave per dissolvere il blocco chiuso e poi accendete le due torce sopra ai gradini. Dirigetevi a sinistra attraverso la porta che si è aperta. Uccidete tutti gli Zora e i Tektite acquatici (provate ad usare la Fionda), poi immergetevi per prendere la chiave che cade. Andate su, attraverso la porta chiusa. Andate su finché potete, fate esplodere i due blocchi crepati alla vostra





destra, e spingete verso l'alto il secondo blocco da destra sopra di voi e andate su. Fate esplodere il masso che blocca la strada per raggiungere la torcia in alto e poi accendete entrambe le torce con i Semi Scintilla. Aprite lo scrigno che appare per avere un Seme Gasha, poi entrate nel portale. Usate la Polarità nord in modo da venire attratti dal Polo Magnetico in basso, poi, quando siete sul lato sinistro del polo, lasciate andare e premete il bottone di nuovo per usare la Polarità Sud ed essere così mandati fino all'altro polo. Lasciate andare il bottone, giratevi verso sinistra e





premete il bottone di nuovo per essere attratti dal Polo. Quando siete sopra questo polo, fatevi respingere fino al polo sopra di voi. Quando siete sulla destra di questo polo spingetevi fino al polo alla vostra destra, e quando siete alla destra di questo polo spingetevi fino al polo sulla vostra destra.

Quando siete sotto questo polo, spingetevi fino al bordo e andate nella prossima stanza. Usate la Polarità Nord per attirarvi al polo sotto di voi, e quando siete sotto di esso usate la Polarità Sud per spingervi in basso verso il polo sotto di voi. Quando siete alla destra di questo polo, spingetevi fino al bordo e poi andate giù nella prossima stanza. Uccidete gli Spiny Beetle capovolgendoli con il vostro Scudo e poi colpendoli al ventre, poi uccidete il serpente solitario. Usate il vostro Boomerang e la Fionda per attivare tutti i cristalli interruttori. Ora andate a sinistra, attraverso la porta che si è aperta. Attenti ai Lynel (provate a immobilizzarli con il



vostro Boomerang o con la Fionda equipaggiata con Semi Pegaso). Sollevate il vaso nell'angolo in alto a destra, poi andate nell'angolo in fondo a sinistra e rivolgetevi verso la Sfera Magnetica. Usate la Polarità Sud dei vostri Guanti Magnetici per attirare la Sfera fino a voi, camminate con essa e posizionatela sulla mattonella viola. State alla sua sinistra e spingetela verso destra usando la Polarità Nord. Dall'altro lato dei blocchi, spingete la sfera in alto con la Polarità Nord, finché non arriva sull'interruttore. Prendete il Seme Gasha dallo scrigno che appare. Volate oltre il burrone con il Mantello di Roc ed entrate nel portale. Andate in basso e saltate oltre l'abisso con il vostro Mantello di Roc. Spingete verso destra di uno spazio il vaso in alto, poi andate a destra e saltate oltre l'abisso con il Mantello di Roc. Andate su, spingete il blocco che si trova a destra del gruppo di due vasi giù nel buco. Spingete il vaso in fondo verso destra e il vaso in alto su, sul bottone. Girate intorno e premete il vaso che avevate spinto a destra sull'altro bottone. Andate a sinistra, verso il gruppo di tre vasi, prendete il vaso in alto e spingete verso sinistra, nell'abisso, il blocco che si trovava dietro di esso. Poi spingete in alto il blocco dietro il vaso e spingete il rimanente vaso due volte verso destra e tre volte su per posizionarlo sul bottone. Ora andate a destra, girate intorno e saltate a sinistra oltre l'abisso. Rimanete sul bordo e spingete in alto il blocco sopra di voi, state accanto al vaso che si trova vicino ai blocchi e spingete in alto il blocco sopra di voi. Infine, spingete verso destra il blocco che si trovava in mezzo agli altri due che avete spostato. Ora premete il vaso alla vostra sinistra due spazi verso destra e poi premetelo tutto verso l'alto, sul bottone. Entrate nella porta che si è aperta. In questa stanza vi sono otto interruttori. Quando vi fermate su di essi compariranno alcuni mostri. In senso orario dall'alto, compariranno i seguenti nemici: Spiny Beetle, Gibdo, Darknut, mostri magnetici, Lynel, Hiploop, Pols Voice e Stalfos. Dopo che li avrete uccisi tutti, una chiave cadrà giù. Usando la chiave, andate a destra attraverso la porta chiusa. Usate il Boomerang Magico per colpire l'interruttore a cristallo.



L'operazione è estremamente difficile! Provate a posizionarvi nell'angolo in alto a sinistra e a lanciare il Boomerang diagonalmente attraverso l'apertura. Se il Boomerang colpisce qualcosa che non è l'interruttore, lasciate andare immediatamente la Croce Direzionale o potreste cadere nel buco! Una volta che avrete colpito l'interruttore, una chiave cadrà. Usatela per aprire la porta in basso. Andate dal vecchio e pagatelo 60 Rupie. Ora aprite gli scrigni: ognuno corrisponde alla locazione di un sotterraneo nella mappa del mondo.

Dunque dovrete aprirli nell'ordine in cui avete affrontato i vari livelli. Fatto ciò, dirigetevi nel portale che appare.

Camminate fino allo scrigno e apritelo per trovare un Anello Magico, l'Anello del Potere.

Dopo aver sconfitto Onox, verrete a sapere da Impa che Zelda è stata rapita da Koume e Kotake. Nayru e Din combineranno i loro poteri per creare un vortice che porta alla Stanza dei Rituali.

STANZA DEI RITUALI

Andate in alto. Gli occhi delle statue cominceranno a ruotare e poi si fermeranno. Dovete andare nella direzione verso la quale nessun occhio sta guardando. Ripetete per sei volte e arriverete alla prossima stanza. Andate su. Avvicinatevi a Zelda, ma improvvisamente lo schermo diverrà ondeggiante e vi ritroverete nel piano terra con Koume e Kotake. La battaglia comincia! Dopo aver battuto Koume e Kotake, essi scompariranno e il malvagio Ganon risorgerà. Dopo averlo ucciso salite le scale nell'angolo in fondo a destra e parlate con Zelda. E finalmente, godetevi il finale!





Spaccacodici

AVETE QUALCHE DIFFICOLTÀ A FINIRE I VOSTRI GIOCHI PREFERITI? NIENTE PAURA, IL NOSTRO CHICO È PRONTO AD AIUTARVI CON I CODICI MIGLIORI E PIÙ AGGIORNATI!

SPYRO THE DRAGON: SEASON OF ICE

Attivare l'Abilità Warp di Spyro
Per attivare questa utilissima abilità, premete velocemente ←, →, →, ←, ↑, ←, ←, →, A nella schermata iniziale.

Selezione dei livelli
Per scegliere direttamente a quale livello dell'avventura saltare, premete questa successione di tasti nella schermata iniziale del gioco: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓, A.





99 vite
Per regalare a Spyro 99 vite, premete ←, →, →, →, ↓, ↑, →, ↑, A nella schermata iniziale.

BOXING FEVER

Completare il circuito Dilettanti
Inserite nella schermata delle password 90HG6738

Completare il circuito Top Contender
Inserite nella schermata delle password H7649DH5

Completare il circuito Pro Am
Inserite nella schermata delle password 2GG48HD9

Avere il titolo mondiale
Inserite nella schermata delle password B3G58318

Completare la modalità Sopravvivenza (Survival)
Inserite nella schermata delle password G51FF888



HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE



Ecco una lista completa degli incantesimi che Harry può fare, e gli ingredienti che bisogna raccogliere. Una piccola utile guida, ma prima dovete andare fuori e trovare tutti gli ingredienti!

Antidoto: calderone pieghevole, pietra Bezoar, aconito, pelle di Boomslang.
GrandPepper Up: calderone di rame, polvere di polpo, corno di bicorno, radice di mandragola.
Pozione Grand Wiggerweld: calderone d'argento, polvere di polpo, corno di un unicorno argentato, aconito.
Erbicida: calderone di rame, ortica essiccata, aculei di istrice, denti di serpente.
Pepper Up: calderone di rame, corno di bicorno, radice di mandragola.
Vitamix: calderone di rame, assenzio, radice di asfodelo, cappuccio di monaco.
Pozione Wiggerweld: calderone pieghevole, corno di un unicorno argentato, aconito.



DOOM



Questo classico sparatutto ha sempre avuto dei trucchi bellissimi, fin dalla sua lontana uscita per PC. E ovviamente, codici e segreti nascosti non potevano mancargli neanche nella versione GBA! Per far funzionare tutti i trucchi dovete mettere in pausa il gioco e premere insieme L e R mentre premete A e B nell'ordine mostrato.



Tuta antiradiazioni
B, B, A, A, A, A, A, A

Immortalità
A, A, B, A, A, A, A

Tutte le armi e gli oggetti
A, B, B, A, A, A, A

Mappa del computer
B, A, A, A, A, A, A, A

Modalità Berserk
B, A, B, A, A, A, A, A

DARK ARENA



Password di livello
Inserite queste lettere nella schermata delle password per accedere ai diversi livelli del gioco.

Livello	Facile	Medio	Difficile
2	CRSDRPLS	VWHTSRGH	LDNHGHNT
3	TKMWTHYB	TCRSDRLR	DBYFTHND
4	TTLLSFRT	DFRLMWTH	CSSRCNHT
5	STCRSTRD	LLYRMGHT	HNSWLLSN
6	NTLVMLNW	WRMRCHNG	TSTRSTLR
7	NTTRDTNY	TLNDFRFR	STNDRDSW
8	RQSTMWTN	MHMNNCNS	LLRSCRSS
9	GTSTNDBY	YWHLLRTR	LNDTBTTL
10	YRSDTFGH	NFRCHRSN	SRCNHRDS
11	TWTHYVRS	DMSSKWLL	WFLLWRWR
12	THYRCLLN	TKRRVNGN	RRKNGNWR
13	GHVTBTHR	PGNFRMTF	DNTFGHTW
14	HLYLNDHS	STWCHRST	CRRYSGNF
15	TBFRFGHT	NSRCMNGW	CRSSWRLR
Finale	GDFGHTBL	THSWRDSH	DSFNGLND

Accesso ai trucchi
Inserite nella schermata delle password il codice NRYRDDS sbloccherete questi trucchi:
Tutto: immortalità, tutte le armi, tutto il gioco sbloccato.
Vita infinita: adesso andate a ridere in faccia a quegli stupidi mostri!
Munizioni: non vi troverete mai più a corto di munizioni o bombe.
Armi: vi garantisce tutte le armi dell'arsenale del gioco!
Chiavi: tutte le chiavi per aprire qualsiasi porta.
Mappe: sblocca tutte le mappe dei livelli.
Skip: salterete al livello successivo premendo Select sulla schermata della mappa.
Effetti sonori: proverete tutti gli effetti sonori del gioco





STAR WARS EPISODE ONE: JEDI POWER BATTLES

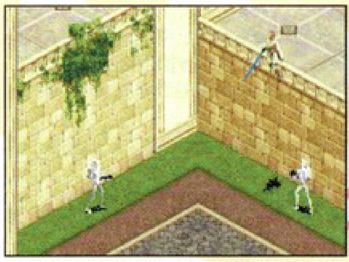




Password di livello
Attenzione, queste password di livello si riferiscono all'avventura di Mace Windu.

Livello	Password
2	WB1BCPF
3	VCJMBFF
4	VC1MBPF
5	VCJNBYF
6	VC1DBYF

Giocare nel ruolo di Darth Maul
Per giocare come Darth Maul, inserite questa password nell'apposita schermata:
VMT3BYJ





THE WORLD IS NOT ENOUGH







Schermata dei codici. Mettete in pausa il gioco e premete Su, Destra, Sinistra. Dovrebbe apparire la schermata dei codici. A questo punto, potrete inserire tutti i codici che seguono.

Invincibilità:
Fate apparire la schermata dei codici e inserite questi oggetti: Storditore, Granata, Chiave, Occhiali.

Munizioni infinite:
Fate apparire la schermata dei codici e inserite questi oggetti: Pistola, Fucile, Storditore, Granata.

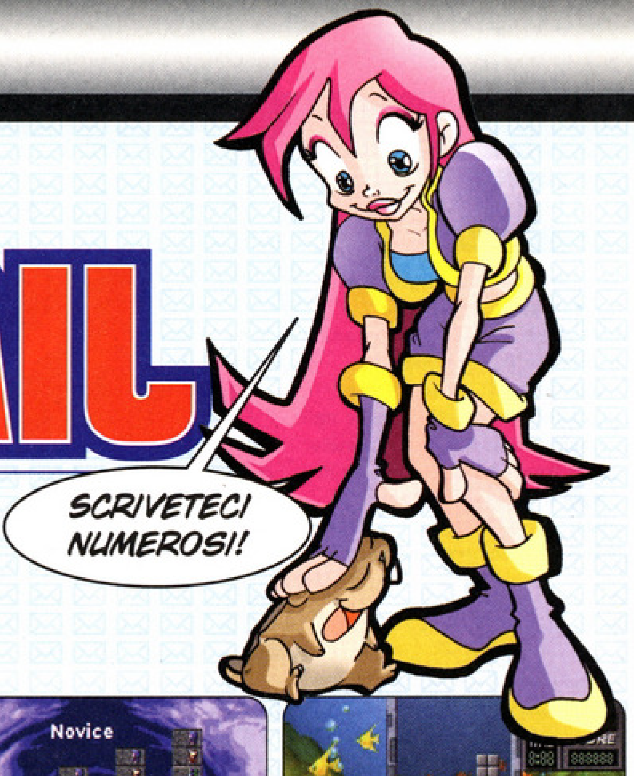
Uccidere al primo colpo:
Fate apparire la schermata dei codici e inserite questi oggetti: Granata, Chiave, Occhiali, Pistola.

I nemici non vi individuano:
Fate apparire la schermata dei codici e inserite questi oggetti: Occhiali, Granata, Pistola, Fucile.

Password di livello

Livello	Password
2	Valigetta, Telecamera, Orologio, Triangoli in cerchio
3	Telecamera, Triangoli in Cerchio, Due Cerchi, Orologio
4	Valigetta, Mirino, Mirino, Chip Rettangolare

GBM-MAIL



FRANNY E GLI ALTRI REDATTORI DI GAME BOY MANIA SONO QUI PER RISPONDERE A TUTTE LE VOSTRE DOMANDE! NATURALMENTE, POTETE INVIARE LE VOSTRE RICHIESTE DIRETTAMENTE AL VOSTRO ESPERTO PREFERITO, CHE SARÀ FELICISSIMO DI AIUTARVI! SE VOLETE SCRIVERCI, INVIATE LE VOSTRE LETTERE A QUESTO INDIRIZZO: GBM MAIL, C/O PLAY PRESS PUBLISHING, VIA VITORCHIANO 123, 00189 - ROMA.

UNA LETTERA PER SVEN

Ciao Sven, sono un tuo ammiratore! Io sono un Saiyan di nome Nico che stava su Namecc a farsi una grigliata, quando è arrivato il mio Pidgey Express che mi ha portato il nuovo numero di GBM e mi sono subito posto queste domande:
1) Quando esce precisamente DBZ sul Game Boy Advance? E quali personaggi si potranno scegliere?
2) Allo stesso modo, quando esce precisamente *Sonic Advance*? Secondo te è bello come gioco?
3) Qualche anno fa si è parlato di *Resident Evil* su Game Boy Color, ma poi il progetto saltò in aria. Ma la Capcom ha annunciato che con l'arrivo della nuova console tascabile della Nintendo, il progetto si sarebbe ripreso! Ora, è vero che fra un po' avremo il gioco più spaventoso di tutti sul nostro GBA?
4) Quando ancora il GBA non era uscito in Europa, si diceva che collegato a un cavo speciale ci avrebbe permesso di sfidare avversari di tutto il mondo, è vero?
Essendo un GBM dipendente, sono nelle vostre mani... mi potreste consigliare un gioco in 3D per Game Boy Advance, che però sia d'avventura? Ciao Sven, mi fido di te!
Nico
P.S.: Se non mi pubblicate, sarete tormentati dal mio spirito! Ricordate che sono pur sempre un Saiyan!



Risposta di Sven: Ciao Nico! Come vanno le cose su Namecc? È un piacere conoscere finalmente un Saiyan simpatico come te... a proposito, come fate a farvi crescere i capelli in quel modo? Io ci ho provato, ma c'è stato ben poco da fare! Uhm, meglio passare alle tue domande...
1) Il GdR di *Dragon Ball Z* uscirà a giugno, come avrai visto dall'anteprima di questo numero. Potrai giocare unicamente nel ruolo di Goku, ma incontrerai moltissimi personaggi della famosa serie!
2) *Sonic Advance* è uscito e dovresti ormai trovarlo nei negozi. A mio parere è un gioco spettacolare, bellissimo, imperdibile. Il Sonic Team non si smentisce mai!
3) C'è effettivamente un gioco di *Resident Evil* per Game Boy Color, il cui titolo è *Resident Evil Gaiden*. Si tratta di una missione speciale di Barry Burton (personaggio appartenente al primo titolo





per PlayStation) su una nave infestata dagli zombi. Comunque, la Capcom ha realizzato una splendida riedizione del primo *Resident Evil* per GameCube, e sulla bellissima console Nintendo arriveranno anche i prossimi capitoli della saga. Potremmo ragionevolmente sperare in un prossimo coinvolgimento del Game Boy Advance nella storia, anche se per il momento non ci sono notizie certe in proposito.
4) Al momento opzioni di questo tipo non sono possibili... tu stai parlando di gioco online per la nostra mitica console portatile! In realtà, ci sono degli sviluppi in gioco per realizzare una connessione a Internet anche con il Game Boy Advance, e per mezzo di una cartuccia! La notizia è di questi giorni, e potrebbe realizzare effettivamente il tuo sogno di giocare con persone di tutto il mondo, oltre alla possibilità di mandare e ricevere e-mail con il GBA. Staremo a vedere... e aspettati aggiornamenti prossimi sull'argomento nelle pagine di GBM!
I giochi 3-D per GBA in questo momento sono soprattutto degli sparatutto d'azione sul modello di *Doom*. Tuttavia, sono certo che presto avremo anche qualcosa di diverso, sia pure basato sulle nuove potenzialità della mini console Nintendo. Io comunque ti consiglierei *Ecks Vs. Sever.* E... se vuoi provare a scoprire cosa vuol dire effettivamente "avventura", come si intendeva quando io ero ancora piccolo... beh, dai un'occhiata a *Broken Sword*! Adoro quel titolo!
P.S.: La prossima volta che fai una grigliata, inviteresti anche me e Chico?







ALCUNE DOMANDE!

Gentilissima redazione di GBM, ho 13 anni e trovo la vostra rivista davvero super e intramontabile! Nessuna rivista è come questa! Ora, se non vi dispiace, vorrei farvi alcune domande:
1) Nel numero scorso avete detto che la Nintendo ha ufficialmente dichiarato che il GBA dovrebbe costare all'incirca 80 Euro. Invece nei negozi vedo che costa ben 144,61 Euro! Perché?
2) Uscirà il gioco di *Dragon Ball GT* per GBA?
3) Un giorno ho visto un bellissimo gioco che si chiama (se ricordo bene) *Fighter Schools*. Per aiutarvi meglio vi dico i nomi di due lottatori, Roberto e Tiffany! Questo gioco uscirà sul GBA?
4) Quali giochi mi consigliate?
Spero di essermi spiegato bene e spero che mi pubblicherete, così sarò sempre un vostro fidato lettore!
Ciao a tutta la redazione dal Misterioso!





Risposta di Ciccio: Ciao Misterioso! Grazie per i complimenti alla rivista, sei proprio un lettore simpatico! Questo per me è solo il secondo intervento nella posta, perciò sono un po' emozionato. Vedrò di rispondere alle tue domande da vero criceto giapponese, e cioè in modo precisissimo! Partiamo!

1) La notizia che abbiamo dato nel numero scorso riguardava un comunicato della Nintendo che vuole far scendere i prezzi del GBA a 79.95 dollari, negli Stati Uniti e nel corso di quest'anno. Ciò vuol dire che il calo del prezzo si osserverà prima di tutto in America, e che comunque non è ancora cominciato. Dovremo pazientare ancora un po', ma il ribasso ci sarà, stanne certo!

2) Non per il momento, ma a giugno arriverà il gioco di ruolo di *Dragon Ball Z*, e a me sembra davvero speciale... seguici e avrai presto una bella recensione in proposito!

3) Il gioco di cui parli si chiama *Rival Schools United by Fate* ed è davvero molto divertente. Però non è previsto un suo arrivo su Game Boy Advance, a quanto ne sappiamo noi.

4) I giochi da avere assolutamente secondo me? *Sonic Advance, Mario Kart, Golden Sun, Super Street Fighter II Turbo Revival* e uno tra *Doom, Dark Arena* e *Ecks Vs. Sever*! Ovviamente, stiamo parlando delle mie opinioni personali e del solo GBA!



POKÉMON, ZELDA & CO.

Cara redazione di GBM, mi chiamo Nicolas, ho 12 anni e tre quarti (siccome li compio a luglio!) e vorrei porvi qualche quesito!

1) Nella versione GBA di *Pokémon* quanti ce ne saranno? E la grafica sarà sempre la stessa con la visuale a volo d'uccello?

2) Come posso battere l'ottavo boss di *Oracle of Ages*? Quel coso di pietra ha ben quattro trasformazioni, e finora ho sconfitto le prime tre. Vi prego, aiutatemi!

3) Come si batte Veran e dove si trovano la Noble Sword e la Master Sword?

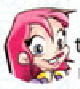
4) Farete una guida anche per *Zelda Oracle of Ages*, dopo *Oracle of Seasons*?

5) Siccome sono buono come il pane (come voi, d'altronde), do qualche codice GameShark per *Pokémon Silver* e *Gold*. Celebi: 01FBEDD0; Mew: 0197EDD0; MissingNo (ma attenti, si può cancellare il gioco!): 01FEEDD0.

E con questo, chiudo amichevolmente.

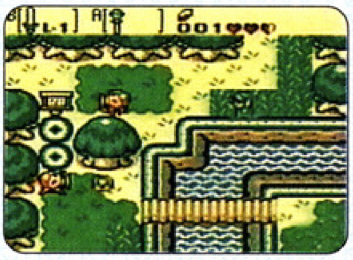
Nicolas

P.S.: Bello il nuovo stile della rivista!



Risposta di Franny: Ciao Nicolas! Eccomi qui, pronta a risolvere tutti i tuoi quesiti! Colgo anche l'occasione per ringraziarti per aver notato il nuovo stile di GBM. Siamo tutti felici che ti sia piaciuto!

1) I *Pokémon* della versione Advance saranno 100 in più, mai visti prima! Perciò il totale, tra quelli catturabili nella nuova cartuccia e quelli da trasferire e scambiare, sale a 351. Incredibile, vero? Quanto alla grafica, avrai sicuramente visto le prime schermate che ho mostrato nel Pokémon Center di questo numero. La visuale è rimasta la stessa, ma ci sono interessanti miglioramenti.



2) Il boss di cui parli, il Ramrock, è abbastanza complicato, ma proveremo a sconfiggerlo insieme. Dopo aver sconfitto le sue tre prime trasformazioni, lo vedrai stare sempre vicino alla parte più in alto della stanza, intento a lanciarti le sfere che ha al posto delle mani. Ma quando lui ti lancia una sfera, tu corri avanti verso l'altra e prendila con il tuo Guanto del Potere, dopodiché tirala indietro fino a tornare al punto di partenza. Quando il mostro ti tira l'altra sfera, tu lascia andare quella che hai: lo colpirà dritto in faccia! Dovrai farlo tre volte per sconfiggerlo definitivamente.



3) Veran si manifesta in due fasi. Nella prima devi equipaggiarti con i Mystery Seed e la Long Switch. Quando ti appaiono Ambi e Veran, devi colpire la prima con un Mystery Seed e la seconda con la Switch. Poi devi armarti velocemente con la spada e colpirla finché non torna vicino al corpo di Ambi e ne riprende possesso. La seconda fase è più difficile, perché Veran avrà la forma di una fata e volerà per la stanza attaccandoti con sfere di energia e caricandoti. Inoltre, ci sono quattro dark link da eliminare. Togli di mezzo loro prima di tutto, poi colpisci Veran con la spada quando ti viene vicino. Ci vorrà molto per farla arrivare alla terza fase, in cui si trasformerà in tartaruga, ape e ragno! La tartaruga cercherà di saltarti sopra, perciò aspetta che salti e usa la Piuma di Roc per evitarla mentre scende. A un certo punto tirerà fuori la testa: allora tagliala! L'ape volerà inizialmente nella stanza, ed è lì che devi attaccarla. Quando esce dallo schermo, attento, perché tornerà e ti sparerà contro i pungiglioni. Devi continuare a colpirla mentre vola nella stanza. Infine, il ragno: equipaggiati con le bombe e tiragliele. Poi potrai colpirlo con la spada!

4) Sicuramente, e partirà dal prossimo numero! Continua a seguirci! Grazie per i codici che ci hai dato. Approfitto per segnalare che funzionano con la versione americana di *Pokémon Gold* e *Silver*, mentre in qualche raro caso hanno funzionato anche per la versione italiana.

LE DOMANDE DI DANIEL

Cara redazione di Game Boy Mania, mi chiamo Daniel Caldano, ho 10 anni e abito a Genova. Devo farvi alcune domande:

1) In *Zelda Oracle of Seasons* come si fa a battere Agahnim? Lo so che bisogna accendere le torce, ma come?

2) Sempre in *Oracle of Seasons*, come si fa a prendere la fionda?

3) In *Pokémon Oro* ho incontrato Raikou, ma mi è scappato, potete dirmi cosa devo fare?

4) Cosa mi consigliate di comprare, il caricapile o il guscio per il Game Boy Color?

Ciao!

Daniel

P.S.: Un consiglio per i lettori di GBM: il Pokémon Yanma si cattura nei pressi del Percorso 35! Pubblicatemi, perché non riesco ad andare avanti! Ciao!



Risposta di Tanya: Caro Daniel, piacere di conoscerti e benvenuto sulle pagine di GBM! Ecco le risposte alle tue domande.

1) Per battere Agahnim, c'è poco da fare se non accendere le torce, evitare le palle di fuoco e colpire la sua proiezione che ha l'ombra. Dopo sette colpi vincerai!

2) La fionda si trova nel Dungeon del Drago Danzante. Per sapere precisamente dove, ti conviene consultare la nostra apposita guida, che è iniziata con il numero 14 della rivista.

3) Raikou, come anche gli altri due cani leggendari di *Pokémon Oro e Argento*, è davvero sfuggente. L'unico consiglio che posso darti è, quando lo incontri, di usare un Pokémon molto veloce che abbia mosse come MaloSguardo che impedisce all'avversario di fuggire. Per acchiapparlo, poi, dovresti usare una Sfera Poké abbastanza forte, come una Ultra Ball, oppure una di quelle speciali create da Franz. Sembra che la Friend Ball funzioni molto bene.

4) Io ti consiglio il caricapile, così da non trovarti mai con il Game Boy scarico sul più bello.

GBM FAN CLUB

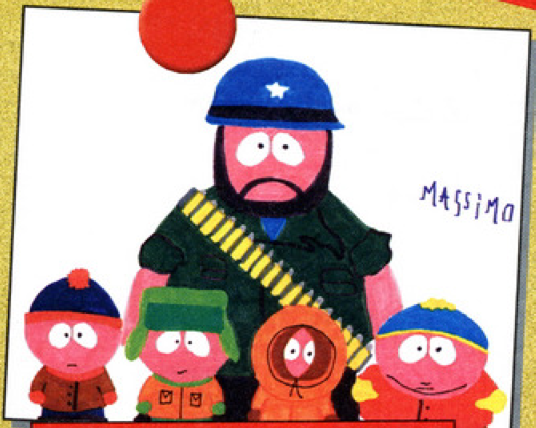


SIETE BRAVI A DISEGNARE? VOLETE APPARIRE SU QUESTA PAGINA DEDICATA COMPLETAMENTE A VOI? ALLORA INVIATECI I VOSTRI CAPOLAVORI A QUESTO INDIRIZZO: GBM FAN CLUB, C/O PLAY PRESS PUBLISHING, VIA VITORCHIANO 123, 00189 ROMA. I MIGLIORI VERRANNO PUBBLICATI, E IN PIÙ I LORO CREATORI SARANNO PREMIATI CON LA STUPENDA MAGLIETTA DEI POKÉMON!

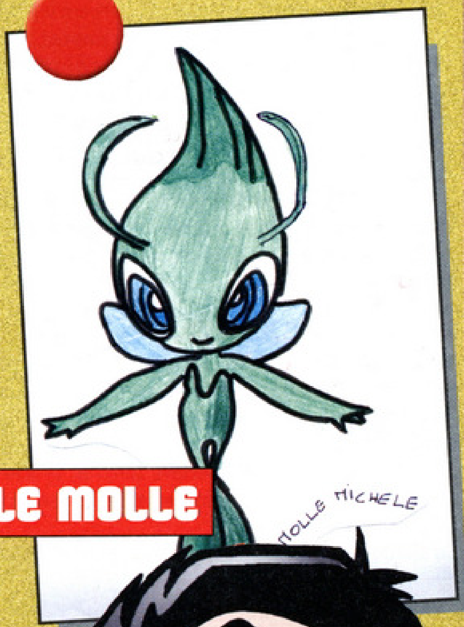




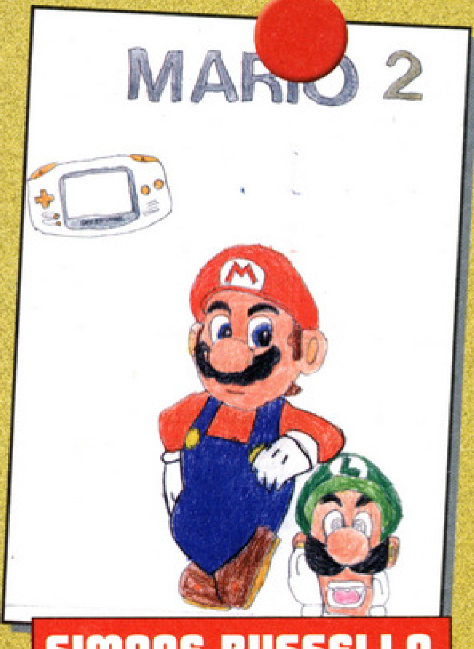
ENRICO BARBERI



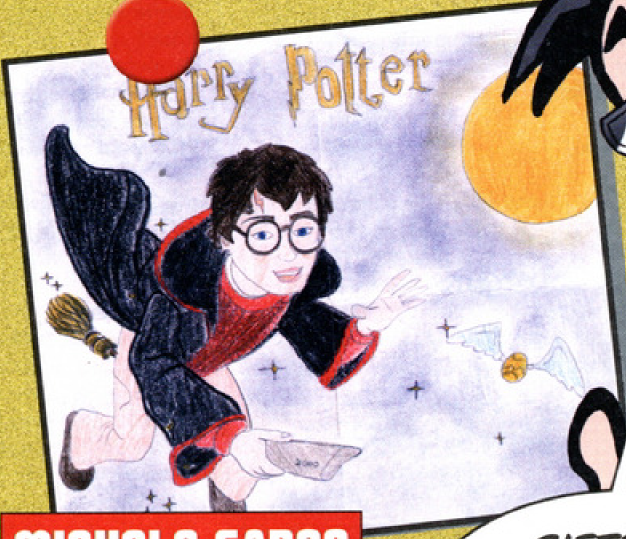
MASSIMO PETRONE



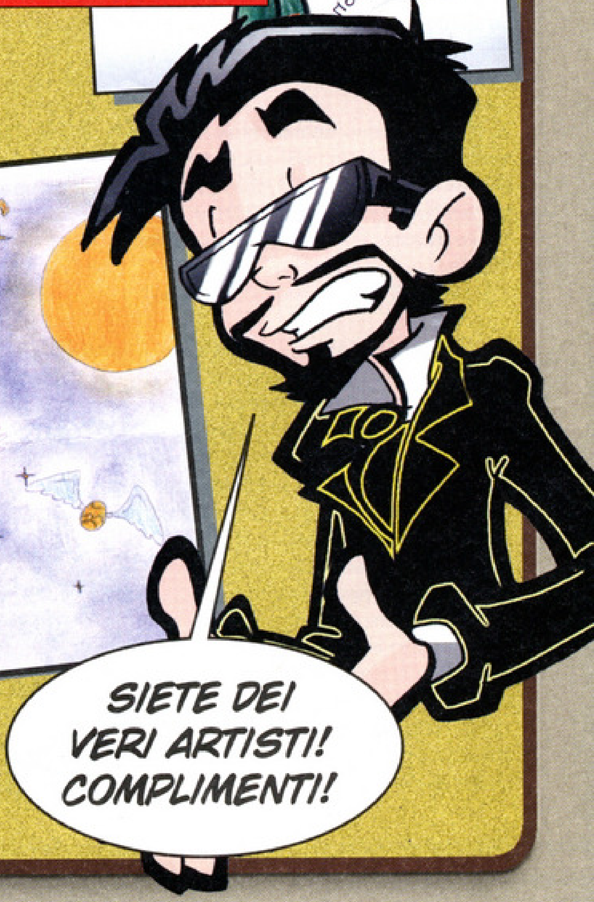
MICHELE DALLE MOLLE



SIMONE RUSSELLO



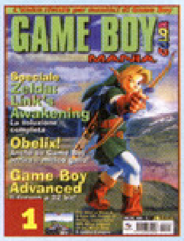
MICHELE SARNO



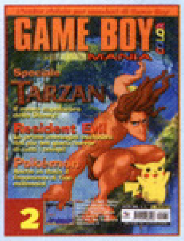
Arretrati GAME BOY Mania

PER RICHIEDERE GLI ARRETRATI CON CARTA DI CREDITO POTETE TELEFONARE AL NUMERO
06-33221250.
PER INFORMAZIONI POTETE MANDARE UNA MAIL A:
arretrati@playpress.com

Per ricevere gli arretrati compilate il coupon sottostante specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste e inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING, al seguente indirizzo: Play Press Publishing - Servizio Arretrati - Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma. Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina Euro 3,50 le spese di spedizione pari a Euro 4,13.



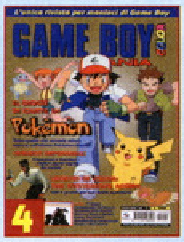
RECENSIONI
R-Type DX, Klax, Paperboy, Joust/Defender, Spy Hunter/Moon Patrol, Maya the Bee, Spy Vs. Spy, Bust-A-Move 4, Prince of Persia, F1 World Grand Prix, Lucky Luke, Legend of the River King, Obelix, NBA in the Zone, NHL Blades of Steel, NFL Blitz, Chessmaster



RECENSIONI
Tarzan, Space Station Silicon Valley, Revelations: The Demon Slayer, Black Bass Lure Fishing, Hollywood Pinball, Chase HQ, Golden Goal, ISS Pro '99, AntZ, Oddworld Adventures II, All Star Tennis '99, Star Wars Episode 1: Racers, Mario Golf, Mickey's Racing Adventure, Suzuki Alstare Extreme Racing, Pokémon Red & Blue, Pokémon Pinball



RECENSIONI
Rayman 2, Worms Armageddon, Rugrats: Time Travelers, Supreme Snowboarding, Mr. Nutz, Grand Theft Auto, Tom & Jerry, Space Invaders, Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy, Turok: Rage Wars, Ms Pac-Man, Beauty & The Beast, Evil Knievel



RECENSIONI
F1 Racing Championship, Toy Story 2, Tasmanian Devil: Munching Madness, Mission: Impossible, Ready 2 Rumble, IK+, Ronaldo V-Football, Tony Hawk's Skateboarding



RECENSIONI
Yoda Stories, M. Machines 1 & 2: Twin Turbo, Bubble Bobble Classic, Tomb Raider, S.Fighter Alpha, Déjà Vu I & II, NHL 2000, Test Drive 6, R. Six, Tiger Woods PGA Tour 2000, Babe & Friends, Gex 3, Dragon Warrior Monsters



RECENSIONI
M. Gear Solid, Wario Land 3, Wacky Races, J. McGrath Supercross, M. Tetris Challenge, T. Trouble, Bugs Bunny in Crazy Castle 4, Daffy Duck: Fowl Play, Speedy Gonzales: Aztec Adventure, Jim Henson's Muppets, Catz Dogz Your Virtual Petz Palz, Tony Hawk's Skateboarding, Game Boy Gallery 3, Wings Of Fury



RECENSIONI
Driver, Looney Tunes Collector: Martian Alert!, Pokémon Yellow, Puchi Carat, Spirou: The Robot Invasion, Pro Pool, NBA In The Zone 2000, Asterix: Sulle Tracce di Idefix, Winnie The Pooh, X-Men: Mutant Academy, Catwoman, UEFA 2000, Alfred's Adventure, Cool Bricks



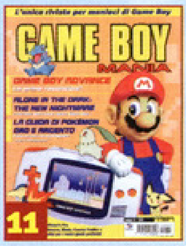
RECENSIONI
Austin Powers Oh Behave!, Austin Powers Welcome to my Underground Lair, Disney's Dinosaur, Jeremy McGrath Supercross 2000, Daikatana, Perfect Dark, The Road to El Dorado, TOCA: Touring Car Championship, Buffy the Vampire Slayer, Roland Garros French Open



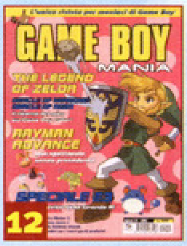
RECENSIONI
Thunderbirds, Cyber Tiger, Spiderman, Frogger 2: Swampy's Revenge, Tom & Jerry Mouse Attacks, Croc 2, Titus the Fox, F1 Championship 2000, Rugrats: Totally Angelica, Disney's Aladdin, MTV Sports Skateboarding, Pocket Racing, Tonka Raceway, Ultimate Paintball, MIB2: The Series



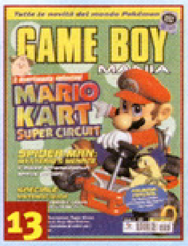
RECENSIONI
Donkey Kong Country, The Grinch, The Mummy, Monkey Puncher, Pokémon Trading Card Game, Paperino: Operazione Papero, The Jungle Book: Mowgli's Wild Adventures, Chicken Run, Robot Wars, Gift, Grand Theft Auto 2, Animorphs, Batman of the Future: Return of the Joker, Batman: Chaos in Gotham City, Inspector Gadget, Uno



RECENSIONI
Mario Advance, GT: All Japan Grand Touring Car Championship, Castevania: Circle of the Moon, Alone in the Dark: The New Nightmare, Mario Tennis, Star Wars Episode One: Obi-Wan's Adventure, Mat Hoffman's Pro BMX,The Mummy Returns, Walt Disney's Magical Racing Tour, Lego Stunt Rally, Buzz Lightyear of Star Command, Lion King: Simba's Mighty Adventure, Blade, Scooby-Doo: Classic Creep Capers, Dinosaur'Us



RECENSIONI
Rayman Advance, Tony Hawk's Pro Skater 2, Army Men Advance, F-Zero Advance, Konami Krazy Racers, Pinobee, Kuru Kuru Kururin, Legend of Zelda: Oracle of Seasons, Legend of Zelda: Oracle of Ages, Indiana Jones e la macchina infernale, Spider-Man 2: The Sinister Six, Snoopy Tennis, Rainbow Islands, Shrek: Fairytale Freakdown, Mickey's Speedway USA, Pocket Soccer



RECENSIONI
Mario Kart Super Circuit, Spider-Man: Mysterio's Menace, Super Street Fighter II: Turbo Revival, Bomberman Tournament, Tomb Raider: Curse of the Sword, Pokémon Crystal, Mega Man Xtreme, Dragon's Lair, 1942



RECENSIONI
Lady Sia, Disney's Atlantis: The Lost Empire (GBC), Disney's Atlantis: The Lost Empire (GBA), Final Fight One, Ready 2 Rumble Boxing Round 2, Advance Wars, Steven Gerrard's Total Soccer, Back Track, Earthworm Jim, Lego Island 2: Brickster's Revenge, Colin McRae Rally, Doom, Ghosts'n'Goblins, The Land Before Time, X-Men: Wolverine's Rage, Robocop



Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....N.............
Località ....
Cap ....
Prov. ....
Data di nascita ....
Telefono ....

Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello

Scelgo di pagare con
☐ versamento su CCP
☐ Visa-Mastercard ☐ Carta Sì ☐ American Express

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)

SCAD. ☐☐ ☐☐

Firma del titolare

ARRETRATI Game Boy Mania

GAME BOY MANIA N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Spese Postali ....
Totale ....



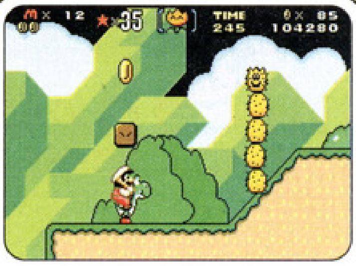
Nel prossimo numero
in edicola dal 23 giugno

DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU

Anche voi state aspettando con ansia l'arrivo di questo attesissimo Gioco di Ruolo? Non vedete l'ora di impersonare Goku in una fantastica avventura nel mondo di *Dragon Ball*? Bene, sappiate che ormai il momento è vicino, e nel prossimo numero di GBM saremo qui a raccontarvi tutto ciò che c'è da sapere su *The Legacy of Goku*!









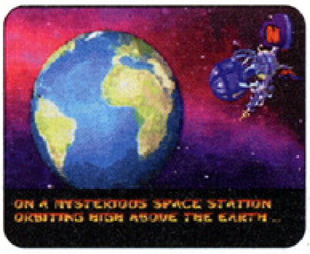
SUPER MARIO ADVANCE 2

È lui, è Mario... ed è tornato! Ecco il mitico idraulico italiano della Grande N nella sua seconda apparizione sul Game Boy Advance! Per i nostri ragazzi non sarà affatto un problema giocare a fondo questo titolo per garantirvi una fantastica recensione!




CRASH BANDICOOT XS

Crash Bandicoot, famosissima mascotte della Sony, debutta sul Game Boy Advance! Rimanete con noi per una recensione completa!








PETER PAN: RITORNO ALL'ISOLA CHE NON C'È

La Disney produce il suo primo gioco in modo completamente indipendente. Scoprite con noi se ne è valsa la pena!







PLAYSTATION - NINTENDO - DREAMCAST - XBOX - ARCADE
Game Republic
NEXT GENERATION MAGAZINE
PSO
IN ARRIVO SU GAMECUBE
MAGGIO 2002 N. 30
€ 4,10
PlayPress
PlayPress PUBLISHING
Editori per passione
NEWS
ANTEPRIME
RECENSIONI
JAPAN REPUBLIC
HENTAI REPUBLIC
ARCADIA
CODICI
IN TUTTE LE EDICOLE DAL 30 APRILE A SOLI €4,10
TUTTE LE MANIE HANNO TROVATO UNA PATRIA